

64
AKMICA
PC # PLUS

CO

Commodore Világ #22
IV. évfolyam
1992/1. szám
Ára: 74,— Ft



A ComputerBooks Kft ajánlata

Fogyasztói ár

Fogyasztói ár

Commodore 64 alapgép *	15.000,-
1541 floppy drive *	16.706,-
Datasette C64-hez *	3.125,-
Joystick 200X (mikrokapcsoló)	1.000,-
Joystick QUICKSHOT II.Turbo	1.000,-
Floppy tartó doboz (DISK BOX)	
5.25" 50 db - 307 típus	750,-
5.25" 100 db - 309 típus	823,-
3.5" 40 db - 318 típus	750,-
3.5" 80 db - 319 típus	848,-
3.5" 140 db - 320 típus	1.275,-
5.25" 50 db	625,-
Floppy tartó 3 db-os	98,-
EMBADISK mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	550,-/doboz
5.25" DS/HD	900,-/doboz
3.5" DS/DD	925,-/doboz
3.5" DS/HD	1750,-/doboz
NO-NAME mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	400,-/doboz
5.25" DS/HD	600,-/doboz
3.5" DS/DD	725,-/doboz
3.5" DS/HD	1.200,-/doboz
HIGH-TECH mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	525,-/doboz
5.25" DS/HD	875,-/doboz
3.5" DS/DD	925,-/doboz
3.5" DS/HD	1.625,-/doboz

BULK mágneslemez (darabonként)	
BULK 5.25" DS/DD	35,-
BULK 5.25" DS/HD	60,-
BULK 3.5" DS/DD	73,-
BULK 3.5" DS/HD	119,-
Német/angol nyelvű magazinok	
64'ER magazin (német)	300,-
AMIGA magazin (német)	380,-
POWER PLAY magazin (német)	300,-
ST-magazin (német)	380,-
DBMS PC magazin (angol)	350,-
DrDOBB's magazin (angol)	380,-
LAN Technology (angol)	350,-



COMPUTERBOOKS

1126 BUDAPEST, TARTSAY VILMOS U. 12.
TEL.: 175-1S64; FAX: 175-3S91

Levélcím: ComputerBooks, Budapest-13, Pf.: 71, 12S3

A megrendelt árut postaköltség felszámításával, utánvétellel szállítjuk.

A *-gal jelzett árukat postai úton nem küldjük.

FIGYELEM! Még mindig kapható a

CoV Évkönyv '91

Van ebben minden, amiért eddig csak áhitoztál:

- Játékleírások 64-re és Amigára (Supremacy, Seven Cities of Gold, Blue Angels, 688 Attack Sub, Hero's Quest)
- Giga TokosMákos/Adventour — válogatás az általatok beküldött anyagokból (Andy Capp, Annals of Rome, Project Firesart... és még sorolhatnánk, leírások + térképek 40 játékról)
- Elsősegély (10 oldal megegyeztet 64-re, Amigára és Plus/4-re, teli POKE-kal, cheat-tel és egyéb tippekkel)
- Plus/4 sarok (Leírások: A ninja küldetése, Álom édes álom, Csavargás a gombák birodalmában, Kincsvadász, Pumpkin stb. c. programokról, térképek, felhasználói programleírások — Deli Compacker, Graphics Designer, H.C.S. Packer, Micro Vocals, -Bass... — valamint programozási ötletek a Plusin)
- Graphic Adventure Creator kalandjátékszerkesztő leírása 64-re
- NOISE TRACKER/PRO TRACKER zeneszerkesztők leírása Amigára
- Programozástechnika (64-en: Rasztercsíkok, Freezer védelem; Amigán: egér/joystick lekérdezése, Sprite-ok)
- Felhasználói TokMák (Egy kis FORTH, Final Cartridge III, Kudi 64, Gamebasic, Hires-Master)

Reméljük, az itt felsoroltak is megerősítették benned azt, hogy CoV Évkönyv'91 nélkül életed nem lenne teljes, ezért nincs más teendő: meg kell rendelni tőlünk. Kérj tőlünk csekket, vagy add fel az évkönyv árát (249,- Ft-ol) rózsaszín csekken, bármely postahivatalban a COM-WARE Kft bankszámlájára (MNB 218-98426/41853-7). Ez esetben ne feledd a csekk megjegyzés rovatában is feltüntetni az MNB számot, valamint azt, hogy 'CoV Évkönyv'. Köszönjük!

CoV ÉVKÖNYV '91
64 • Amiga • Plus 4



Trallala... Ja, máj adásban vagyunk? Akkor jó napot! Az odáig rondban van, hogy lassan, de annál biztosabban, behőmpolygott közelekk a CoV negyedik évfolyama, de fogalmunk nincs, hogy az árulkasztóknak mivel kezdjük az első havi vizuálisjelentést. Illetve tudjuk, csak az nem világos, hogy hogyan bírunk rá benneteket, hogy kivételesen elolvassátok a hosszú-de-unalmas bevezetőnkot. Először gondolkodtunk rajta, hogy "ezen oldalunk elolvasói között IBM PC-ket sorsolunk ki"-típusú akciókkal serkentjük a nagyérdemű érdeklődését, de aztán rájöttünk, hogy akkor nem marad egy darab sem, ami valószínűleg rendkívül kellemetlen állapot lenne — így marad a sablonos cím.

Minél látható lesz, néhány változásra került sor csodálatos mega-magazinunkban, és mivel úgy általában ti vagytok az olvasóink, talán illendő lenne a változásokokról is tájékoztatni benneteket. (Már csak azért is, hogy na kelljen már mindenkinek külön levélben megmagyarázni mindent, mert borzasztóan utálók bármit is kétszer csinálni, Ezerszer meg pláne — CoVboy)

Itt van rögtön a fogyasztói ár kérdése. Ezen ugyan felháborodni lehet, de nem nagyon van mit magyarázni rajta. Semmi sem lett olcsóbb tavaly, és arra sincs semmi reális esély, hogy idén hitelen —30%-ra esne az infláció méréke. Az újság árába bele kell kalkulálnunk az előállítás költségeit, a nyomdaköltséget, a rezsit és a terjesztés 35%-át. Ha így eladunk minden egyes példányt, akkor ugyebár sikerül a Nagy Nullát elérni. De a hírlapterjesztés sehol a világon nem dolgozik 15% remittentel elatt, így tehát az árban benne kell lennie azon példányok előállítás költségeinek is, amit nem fogunk eladni. Így tehát a fogyasztói ár ennyi. Természetesen csinálhattuk volna az újságot továbbra is 59,— Ft-ért. Csak akkor ugyanaz lett volna, mint az egykori Computer Máninál: mivel minden szám veszteséges lett volna, szeptemberre szőpen felőljük az összes pénzünket (beleértve az előfizetők pénzét is) — és akkor a viszontlátásra, pajtasok! Ahhoz, hogy az egész évben legyen CoV, a fogyasztói árnak ennyinek kell lennie.

A kivételezésben is volt némi változás, bár az semmi különösebbot nem jelent. Már jópáran írtátok ezzel kapcsolatban, hogy jó lenne, ha leszoknánk az egyhasábos szövegekről, mert mire elolvastátok egy sort, addigra elszédültök. Ebben valóban van valami igazság, de hát mi csinálunk, ha nem fér ki másképp?! Három hasábot. (Ja, de jó! Kétszer annyit kell kötfelazni, és aose tudom hova kell húzni azt a rohadt vonalat! — CoVboy) Persze e hasábközökkel egy csomó hely elveszik, ami tarthatatlan állapot, pazarlás, meg minden így tehát nem kell több gyászkeret és máris több lör egy oldalra, mint ami eddig volt. Tök jó. Ja, meg van új "logo". Láttad? Jó ronda, ugye? Nem baj, majd megszokod. Mire megszokod, addigra meg úgyis megint lecseréljük.

A tartalom. Múltkor óriási kicsapongást tartottunk, és nekiálltunk 576-ot olvasni. Olvassuk ám, hogy ilyeneket írkalnak nekik, hogy az újság egyre jobban "elamigásodik". (Háá, ők is gyűródnak... — CoVboy) Magyarázat: mivel játékokat mostanában t6-bites gépekre szokás írni, nem nagyon írkalnak új cuccokat 64-re. Nicsak! Hát ez így van, barátaim. A 80-es években

a játékpéc már abszolút nem a 64-esre épül, hanem a PC-re (mög az Amigóra), már csak azon egyszerű okból kifolyólag is, hogy aki játszeni akar (azaz akinek játékokat akarnak eladni), az Látványt, Zenét és Kényelmet óhajt. Namármost, ha a játékróknak választania kell a PC, az Amiga és a 64 közül egy adott feladat megvalósítására, akkor lehet, hogy nem az utóbbit fogják választani. Minket ugyan főleg a News-rovat miatt piszkélok, hogyaszongya: "64-es újdonságokról sohe nem írtok semmit!" Na de hól nincs miről Shoot'em up-okról és verokedős arcade-játékokról meg még mindig nincs kedvünk írni, mert azok igazán borzasztók és csak piszkolják itt a papírt... A PC/Amiga-hegemónia egyébként különösebb változást nem jelent a CoV 64-es olvasói számára, hiszen eddig sem klmondottan az volt a célunk, hogy vado-nalúj játékokról írogassunk leírásokat, hanem az, hogy jó játékokról írjunk (leg-alábbis amit mi valamiért jónak tartunk). A játékok megjelenési éve ugyanis szerintünk még mindig nem befolyásolja az élvezhetőségét, és az utóbbi 5-6 év 64-formésében még annyi leírható van, amivel ezt az övezetet még bőven kiűzhetjük. Még marad is. Tartalmi változás esetleg a PC/Amiga-téren lesz: nem kizárt, hogy lesznek olyan leírások is, amik megjelenésükkor csak PC-re szólnak (a Sierra-játékokat például egytől-egyig PC-n játszottuk). Most miért várunk 6-8 hónapot, amíg végre az Amiga-verzió is szíveskedik megjelenni?! Majd jön az is. Azután volt egy olyan elképzelésünk is, hogy egy kicsit talán kevesebbot kellene írni a nagyobb lélogzetű játékokról. Ennek a törekvésnek, kukuc, 'szóp példája' a POPULOUS 2. leírásunk (még igazán írhattunk volna pár sort)... Majd azért igyekszünk úgy általában kordában tartani magunkat. Itt van például a SECRET OF MONKEY ISLAND 2., vagy a LARRY 5., vagy a CIVILIZATION, amelyek egy-egy különszámban fognak megjelenni. (Heho, csak vicc volt.) (De jó vicc... — CoVboy)

A másik tartalmi téma az állatalkot bakul-dótt leírásokhoz kapcsolódik. Már a kezdet kezdetétől fogva igyekszünk minél főbb helyt biztosítani a TökösMákos- és Adventur-részekben azoknak a stufióknak, amit ti küldtetek, már csak azért is, mert egyszerre csak annyi játékkal tudunk játszani, amennyi az újságban van, továbbá a leírásoknak legtöbbje ugyanolyan jó, mint amiket mi csinálunk. (Vagy még jobb. Híh! Hát ezt nem lehetett kihagyni! Ez a GILDED AGE például egyszerűen borzalom — CoVboy) Róadásul a stufiókkal hozzájárultok a CoV tartalmi bővítéséhez — hát akkor miért ne mehetne?! Az viszont elképesztő, hogy novemberben és decemberben mennyi stufiót küldtetek (főleg PC-re és Amigóra, de 64-re és Plus4-re is), köztük olyanokat is, ami az újságban 4-5 oldal lenne így tehát a jövőben azt a módszert fogjuk követni, hogy a TökösMákos csak logikailag egység lesz, csak a cikk alá odalírjuk a szerzőjének a nevét is.

(Hoppá! Elfogyott a hely. Pedig még nem hagytuk ám abbal Valahol majd folytatjuk, ahol éppen van hely. Például a CoVboy Postánál. Az ügyse érdekes, ez meg az.)

- 2 Partytime!
 - 3 News (64, Amiga, PC)
 - 6 Hero Quest 2. (64, Amiga)
 - 10 Gilded Age (64)
 - 12 Theatre Europe (64, Amiga, PC)
 - 16 Populous 2. (Amiga, PC)
 - 23 Geysha (Amiga, PC)
 - 24 Crime Time (64, Amiga)
 - 25 Tanks (64)
 - 26 Nightshade (64)
 - 27 Knight Lore (64)
 - 27 King's Quest 3. (PC)
 - 29 Mindensféle (Plus4)
 - 29 Spiderman (64, Plus4)
 - 32 Future Knight (64, Plus4)
- Hirdetés**
CoVboy Posta

Commodore Világ

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felolós kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felolólton azarkesztő: CoVboy
Borító: Kovács József
Belső grafika és tohanek: Müller Mihály (őt most pihenetjük, elment a hóborube)
Aztan még van a Gábor is, aki sok mindent csinál (A múltkor például elszávt a cigimot — CoVboy)
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
(vagy ami jólesik)
Budapest, Ft. 363, 1519

Itt lehet fovelezgetni, nem a bankcimen! Bankcím: (ezt a címet leírsd al, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók) Ezt csak akkor kell használnod, ha csakon rendelasz újságot. Evkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a "pénzösszeg címzettje" rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyenek szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-99426/41B53-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad tel. Kösz.)

ISSN 0966-0808
Patria Nyomda
Felolós vezető: Vass Sándor

Tudjuk, hogy borzasztó az újságunk, de ezért köszönjük, hogy megvettad! (Mivel tövessztetted össze?)

Partytime! Showtime! Meg minden!

Ez most itt nem játékleírás lesz — annál sokkal, de sokkal jobb! Ilyen helyzetjelentés-szerűség. A témája a december elején megrendezett számítógépes karácsonyok, mikulások és egyéb téli képződményekről elnevezett rendezvények körül bonyolódik. Bizonyára az is igazán érdekes lenna, ha mondjuk arról írkálnánk, hogy hol és hányan voltak, megadnánk különböző paramétereket az asztalok lábának számától kezdve az asztalterítők színéig (vagyis, hogy "Milyen volt a rendezvény?") — de mivel ez unalmas téma, inkább kukkantuk meg azt, hogy mitől lettek ilyenek a rendezvények, vagy még inkább: "Hogyan készül a rendezvény?" (Hát ez egyszerű. Vágy 3 kanál látogetőt, egy csipeinyi asponzort, az egészet hintad meg egázaeages versenyszellemmel, oszd két részre és végül a biztonság kedvéért piríts meg minden kezű ügyébe akadót tárgyat — Nagy!)

(Ja, mielőtt belevágnánk, még valami: néhány mókás fickó elterjesztette, hogy a BME-n a CoV szervezi a rendezvényt. Érdekes elképzelés, de mindenki azt terjesztget, amit akar. A lényeg úgyis az, hogy nem voltunk/vagyunk/leszünk ottgultak egyik rendezvénnyel kapcsolatban sem, mivel anyagilag egyikben sem voltunk közvetlenül érintettek. Már csak azért sem, mert egy igazán jó party megrendezésére nyilvánvalóan nem a BME auláját béreltük volna ki, hanem mondjuk a Bajor Királyi Sörözőt.)

Tehát kezdődött a dolog valamikor ősszel, amikor már aktuálissá vált, hogy a Csokiná! jelentkezünk t-2 asztalként a hagyományos decemberi rendezvényükre a BME-n. Telefon. Érdekes információ: nem a BME-n lesz a rendezvény, hanem a Puskin streeten. (Nevezdük át! — CoVboy) Tökmindegy, úgy se az érdekel minket, hogy 'hol', hanem hogy 'mikor' (no meg a 'mennyi')? Ekkor és ekkor. Jó. Okos ember nem tesz fel olyan kérdéseket, hogy 'miért?' — ha kíváncsi valami, akkor majd kitalálja magától (ha meg nem, akkor nem okos ember). Akkor és ott. Rendben.

Csörög a telefon. Jelentkezik Dragon György, aki az ARTGAME Bt. ügyvezető igazgatójaként mutatkozik be és azonnal megpróbálja elosztani azokat a terves és rágalmazó információkat, amelyek szerinte az ARTGAME Bt. körül terjengenek. Mivel a nevet eddig életünkben egyetlen egyszer láttuk egy Computer Mánia hirdetésben (ennyiből állt: "A játék komolyra fordul!"), fogalmunk sincs róla, hogy mik terjengenek (lehet, hogy a játékok, amelyek idáig csak fordultak?) — de azért partnerek vagyunk és alnézően bölegelünk a kagylónak, amíg az osztás tart. Aztán egy idő után szerényen érdeklődünk, hogy úgy alapjában véve mit is akar az úr? Ja, persze: hirdetni. Hirdetni? Azt lehet, Mit? Természetesen a hagyományos számítógépes rendezvényt a BME aulájában. Óóó... (nocsak!) Lesz ilyen rendezvény? Jó! Persze, hogy lehet hirdetni! Hozza lsten! Hivjon máskor is! Hol kívánja: B2, B4, belül — esetleg címlap? Hozzáférhető mindogyl x összegért. B4 (hátlap) Rendben, ennyiben maradunk. Beszélgetés közben még elhínti, hogy azért akar nálunk hirdetni, mert ugyebár a Csokiná! az 576-tal szervezi a rendezvényt, ott ugyebár nem hirdethet; a Computer Mánival régebben nagyon jó kapcsolatban voltak, de mivel idővel a kap-

csolatok jó szokása szerint az megromlott, most már ott sem tud hirdetni. Már csak ezért sem, mert a CM nyilván a saját party-ját fogja reklámozni. (Nocsak! Partyhegyek lesznek itt decembarben!) Mivel az időpont megegyezik a Csokis rendezvény időpontjával, szerényen érdeklődünk, hogy az vajon üzletileg mennyire lesz neki jó, hogy az évével egy időben egy másik rendezvény is lesz. Magyarázat: ók ezt az időpontot már szeptemberben fixálták, a Csokl tolt ki velük, hogy ugyanerre az időpontra egy másikat is szervezett. De ő azért biztos abban, hogy a hagyományos helyszínen levő rendezvény ilyen-olyan okok miatt sikeres lesz. Jól van, madárkám, csináljatok csak — mi majd érdeklődve figyeljük az eseményeket.

A néhai CM-nál dolgozott egy-két ismerős. Az egyikkel éppen telefonon csevegünk (Most már legalább tudom, miért olyan magas átlandóan a ezámial — CoVboy), és ha már úgyis kéznél van, némi hátsó gondolatokkal a decemberi rendezvényekre tereljük a szót. Az eredmény nem marad el, info: a CM is szervez egy rendezvényt a Goldmann menzán. De jól! És mikor? Természetesen a másik két rendezvénnyel megogyező időpontban. Az nagyon cool lesz! Azon a két napon úgy tűnik, minden buszmegállóban egy-egy rendezvény lesz az arra részorulóknak.

Nemsokára egy másik CM-s ismerőssel csevegünk, aki szintén a rendezvényükről rogtól, és közben mellesleg megpendíti, hogy szeretnék hirdetni a rendezvényüket a CoV-ban. Hát ez igazán jól hangzik — reklámleületet bármikor tudunk biztosítani! Hozzad a reklámot, a megrendelőlapot és az x összegel se felejtő otthon! Egyébként nem lenne egyszerűbb a CM-rendezvényt a CM-ben hirdetni? Nem, mert az pont akkorra fog megjelenni és a hirdetésnek legalább 2-3 héttel az időpont előtt illene az után lennie.

Jól alakulnak az események. Hát itt mindenki hirdeti! Ez jól! A CoV 21-ből úgy lát-

szik "Rendezvény extra" lesz, esetleg játékleírás-rovattal. Némí problémát okoz, hogy az ARTGAME Bt. részéről olyan dolgok is elhangzottak, hogy nem repesnének az örömtől, ha más konkurens rendezvényt is hirdetnénk. CoVboy ezt a problémát gyors filozófiál eszmefuttatással megoldja: az ARTGAME csak a B4-et vette meg, nem az egész újságot, tehát ne foglalkozzanak azzal, hogy másutt mi van benne; másrészt meg ott van az az áthidaló megoldás, hogy a CM reklám majd repülőlapon lesz (az a kipotygós megoldás! — az ugyebár nincs benne az újságban, mert a kinyitás pillanatában kiesett belőle... Ezen vadul vigyorog, mert azt hiszi, hogy olyasmit mondott, amit mi már nem tudunk két hete. Ezenkívül tarthatatlannak tartja azt az állapotot is, hogy a Csokl&576-rendezvény még nem jelentkezett hirdetés i gónnyel, úgyhogy dönt, hogy elvonul behálózni valamelyiket. Gyorsan rázárjuk az ajtót, nehogy valami galibát okozzon — bőven elég a levelezési rovat is, inkább a levelekkel foglalkozzon. (Na, tessék! Most mindenki láthatja, hogy engem itt elnyomnak. Tiszta apartheid itt már minden — CoVboy)

Műlik az idő. Az ARTGAME-től megkapjuk időben a reklámanyagot, a CM-től nem. Telefon. Na, mi van: kell vagy nem kell? Hát most az a helyzet, hogy a CM rendezvény bukott, azért mert csak, viszont a CM a Puskin utcába megy. A Tóth Lajossal (aki nem tudná: Csokl boss) viszont azt beszéltek meg, hogy az ottani helybérletet úgy rendezik, hogy az általuk kibérelt reklámleületen a Csokl&576 rendezvényt fogják hirdetni a CoV-ban "és-hát-nem-e-bej-az", hogy 576-ot hirdetünk a CoV-ban. Óh, madárkám, ha CM-et hajlandóak voltunk hirdetni, akkor 576-ot miért ne lennénk hajlandóak — mi a különbség? A reklám a természetéből adódóan olyan dolog, hogy a média tulajdonosának nem az a lényeg, hogy ki és mit hirdet, hanem az, hogy mikor és mennyit fizet. Hirdetünk mi Libresse-betétet is ("Egy jó barát a hajbon!")

(Átvettük a Playboy szerkesztési stílusát: folytatás majd valahol hátrébb. No jó, mondunk egy számot: mit szólnak a t1-hoz?)

▽ **Odanézzetek! Software-kalózok működnek a BME-n! Micsoda idők...**
(Volt ám képünk a Vondeiről is, csak ezt megvette a Horrorsoft címképnnyónok)



Amiga

Oly sok DUNGEON MASTER-t klónozó RPO után valószínűleg lelűdülésképpen log hatni a hlr egy vadenatúj RPO-ról, ami erősen emlékeztet egy DUNGEON MASTER c. játékra (sőt, már egy kicsit túlzottan is). A BLACK CRYPT az Electronic Arts égisze előtt jelent meg és azzal emelkedik ki a hasonló jellegű RPG-k sorából, hogy semmivel sem emelkedik ki a hasonló jellegű RPG-k sorából. Hacsak azzal nem, hogy a feleken kívül minden vedul animél és a varázslatok oszton mögint barátságos rúnák (de az is lehet, hogy Braille-írás) meredeznek a bátor játékosra, már emeddig meg nem látták őket. (Dármikor simán kikapintom a monitoron az én azap FIRE WIND-emet... — CoVboy)

Érdekeség, hogy a játék csak Amigára készült el és osztatlan sikert aratott. Logalábbis a szarzők körében, mert ők már el is kezdtek írni egy új játékot, amelynek hogy-hogynem a fantáziadús BLACK CRYPT II. nevet edték. Szép, meg jó, de hát az EA például gondolhatna a gyarmati sorban élő Bullfrog csoportra is, akikre bizonyára ösztönző hatást tenne néhány vízleves papírra nyomtatott 'S' jel bizonyos POPULOUS 3., vagy mondjuk POWERMONGER 2-ügyekben...

64, Amiga, PC

Minden bizonnyal a PIRATES vagy a TAI PAN sikere inspirálhatta a CONQUESTADOR szerzőt arra, hogy új játékok helyszínét a XVIII-XIX. század fordulójának cseppet sem biztonságos tengerőre helyezze. A stratégiai és kalandjátékok jellegzetességeit ötvöző játék... Áááá, ez csak ilyen süket duma, amit itt összehordunk! Már legalább től éves, és nem túl vidám deleg játszani vele. Csak azért írtuk ide, hogy legyen valami 64-es anyag is. Na, most jó?

Amiga

A Core Design nevé valószínűleg rendkívül sokat mond mindazoknak, akik ismerik őket és rendkívül keveset azoknak, akik meg nem — azonkívül meg úgyis tökmindegy, hogy kinak mit mond az név, a lényeg az, hogy egy új arcade/adventure játékot jelentettek meg HEIMDALL címmel. Az alapötletet a német mondevilág nevesebb szereplői (Odin, Thor és a többiek) köré fonódó történetekből gyűjtik össze a szerzők és körülbelül hasonló történetet beszél el, mint mondjuk a görögöknél Orfeusz utazása. A háttér tehát meglehetősen misztikus színezetet adna a játéknak, emennyiben nem úgy dolgozták volna le a témát, mint mondjuk az 'Erik, a viking' c. film szerzői. Az eredetileg kalandjátéknak induló történet néhe egészen bizarr merhaságba csep át, és a grafika láttán kábe olyan árzóso támad a játékosnak, mintha egy Asterix-kápregény tollás közepébe csöppent volna. A grafikai kivitelezés a már oly sokszor bevált izometrikus 3D-módszerre épül (és a CADAVER), a történet pedig számos ügyességi rész színesíti/menokrómosítja: néhe egy vidám vaddisznót hajkurászgatunk, néha úgy loborzunk embereket, hogy egy kaledónbe kötött ifjú viking csapján végzünk fodrászati beavatkozást holmi csatabárdok alhajigálásával — a többit már mindenki elképzelheti...

Amiga

Az Imageworks egyik premeozó csoportja majd másfél éves munkát ölt egy olyan szerkesztő fejlesztésébe, amit nemes egyszerűséggel 'Virtual Theatre' névre



△ HEIMDALL Sassoon Wash And Go: "Csak lavágom a hajam, és már indulok is!" (Amiga)

keresztelték. Talán többet mond az, ha inkább a Sierra/Lucasfilm/Dolphine trilumvirelusnak oly sok sikert hozó 3D interaktív kalandjátékokhoz hasonlítjuk a szerkesztőjüket, azzal a fejlesztéssel, hogy a kommunikációs rendszer segítségével azokat a szereplőket is küldözgethetjük ide-oda a terepen, amelyeket nem a játékos irányít. A várható sorozat első terméke a fantaszy-környezetben játszódó LURE OF THE TEMPTRESS, amelyben egy ifjú titán szerepében logunk tündökeálni, ekr az érdögl skorlek elhurcoltak és fogságba vetettek. Vala kell kikocmeregnünk a föld alatti börtönből és közben melleleg megszabadítani a világot egy igen derék ürlembertől (ő is nagyon 'ördögi' meg 'gonosz' — ez általában állandó jelzője a kivégzendő szereplőknek). A rendkívül látványos grafikai kivitelezés és az egérvezérlésre alapuló kommunikációs rendszer már követelménynak számít ebben a kategóriában, tehát nem zangedezünk órákat róla — aki befejezte a SECRET OF THE MONKEY ISLAND II.-t, máris kezdteti ezt.

Amiga, PC

Valemikor már hirt odtunk róla, hogy az SSI-nál vadul írkálják egy bizonyos EYE OF THE DEHOLDER c. játékoske folytatását. Ez ugyan már elég ijesztően hangzott, de a fenyegetés jóval előbb vált valóra, mint számítani lehetett: a PC-sok és az 1 Megás Amigával rendelkezők már kerécseny szent napján is fajbeütögethették a szembőjővő lelebarátelket valami nagyobb méretű buzegánnyal a LEGEND OF THE DARKMOON-ban. Részünkről eddig azt híttuk, hogy az EOB jelentette az AD&D-játékok csúcspontját — tévedni emberi dolog... A 2. részben egy kicsit nehezebb a dungeon-ök, egy kicsit jobban fel vannak díszítve, egy kicsit több szereplő van, egy kicsit több animáció, meg még egy kicsit több "egy kicsit". Természetesen át lehet vinni az első részben összeállított társuletet is. Legelőbbis egy kicsit...

Amiga, PC

Szintén karácsonyi ajándék volt az RPG-rajongóknak a német Thalion logújabb műve, az AMBERSTAR. A jó öreg DUNGEON MASTER-ből már régen megla-mert ikonvezérlésre épülő irányítás és a rendkívül praci grafikai kidolgozás abban a játékatragóriában már követelménynak számít, egyábként meg mit lehet még egy RPG-ról mondani?! Ja — azt, hogy német nyelvű csacokaságokat susog a lülünkbe...

Amiga

Véletlenül egy újabb RPG jön a sorban, ami kivételesen nem a szokványos kivitelezésben készült, hanem azzal az izometrikus 3D-módszerrel, mint mondjuk a HERO QUEST-ök. A gyártók gondosan titokban tartották a nevüket, bár erre semmi okuk nem volt: a konvencióktól eltérő grafikai kivitelezés üdítő változatosságnak számít, már csak azért is, mert egy egészen árdakes trükk is támogatja: a talapan teljesen sötét van és a játékos lényforrása csak a közvetlen környezetét világítja meg. Nagyszerű móka, hogy a távolabb derengő sötét lotról nem lehet tudni, hogy egy kincset rejtő láda vagy mondjuk egy berétságtalan múmia, ami jól fajbevágja az arra járó vándorokat. Egyelőre ebből is csak Amiga-változat készült. Jaj, a címtát majdnem elfelejtettük: SHADOWLANDS.

Amiga, PC

Az ULTIMA-sorozatán kívül még egy igen-igen nagy veszély fenyegeti a 16-bites szerepjátékok rajongóit: a MIGHT & MAGIC-sorozat szerzőin is kezd elhatalmasodni a megelemánle. Kát rész egy járákból még belül van az elviselehetőség határain, de amikor már a harmadik rész (ISLES OF TERRA) is plocra kerül, akkor már nem árt lenntartásokkal véseletni a szerzőkkel szemben. Mentségükre legyen mondva, hogy ismét sikerült überelniük a saját maguk által leállított mércét, a komplex kalandjátékok vérmes rejengőlogász biztisan ved körökbö kozdenek a nyelvükkel a szájukon, mihelyt megpillentjük a néha egészen elképesztő (vagy legalábbis ebben a kategóriában meglehetősen sokatlen) grafikai megoldásokat, a nyolc figurából álló csapatot, és ikonmenükből veszedelmesen előhémpolygó újabb ikonhegyeket, na és nem utolsósorban a telföldzésre váró dungeon-ök végeláhatatlan sorát. Isten óvjon bennünket egy negyedik résztől!

Amiga, PC

Az UbiSoft általában elég kellemes meglepetéseket okozott az eddigi alkotásaival és valószínűleg most sem csatlódik az átlagos software-kalóz: a CELTIC LEGENDS lantasy-környezetbe vlazi a kalandra (meg egy kis stratégiára) áhes játékosokat és különös ismertetője, hogy nem igazan hasonlítható semmilyen más játékhoz (né jó, egy picit az IRON LORD-hoz). A történet egy 23 szigetből álló helyszínen játszódik és természetesen a Rossz és a Rosszebb

rövid harcán alapul: némi varázssal és némi verekedéssel kell megszabadnunk a világot egy *Dumog* névre hallgató gonosz varázsló mesterkedésétől. Vigyázzal, a famor mágusokal többnyire "mágláre" votlk...

Amiga

Velőszlnőlag nem lesz nehéz senkinek párhuzamot vonnia a kémtörténetairól jól ismert *Ken Follet* legújabb, 'A katedrális' c. regénye és egy szlntén új hagyományos kalandjáték, a **DIE KATHEDRALE** között (mint a címéből kiderült, ez sem emberi nyelven kommunikál). Ha már sikerült párhuzamot vonni, akkor azt egyből el is lehet felejtetni, mert a játék abszolút nem a regény feldolgozása, hanem egy misztikus történet, amely inkább a dorák UNINVITED hangulatába ringalja a borzalmakra szoktató játékosat. A 'hagyományos kalandjáték' meghatározás természetesen csak erre értendő, hogy nem Sierra-szerű '3D animated arcade/adventure'-ról van szó — a játék egyébként nagyrészt teljesen ikonvezérelt. A grafikával és a zenével ugyan nem túlzottan kapották el a játékosokat, mindenesetre érdekes csomago lehet azoknak, akik több szót is tudnak németül annál, hogy "Bieretube".

Amiga, PC

Már látjuk lelki szereink előtt a kétségbeesett kalandorokat, akik már egészen idáig alcsőmcsőgták magukat az újdonságok olvasgatásában — és még mindig nincs sehol egy új Sierra-játék! Óh, hát hogyno lenne: itt van például a gyönyörű **POLICE QUEST III.**, amelyben a dorák *Sonny Bonds* lefolytatja képrázatos pályafutását Lytton városke rendőrségének költölkébon. Természetesen az új rész is már az új VGA grafikai lehetőségekre és ikonvezérlésre épülő szerkesztővel készült, szóval csillog-villog, meg hasonlók. A játék viszont egyra unalmasabbé kezd válni: a PQ-corozat első két része ugyan csak EGA-ra íródött és bár aléggá nálkülözta a Sierra-átékokra jellemző humort, mégis kellemes feladat volt a bonyolultabb kalandjátékok kedvelőinek. A harmadik rész lényileg gyönyörű, de úgy általában moró unalom: a harmadosztályú krimilírók által aszerer elpuffogtatott sablonok közézőnnek vissza minden részből — igaz, hogy nagyon látványosan. (Persze ez csak megérvélemény — aki szorot nyemozgatni, annak biztos tetszeni fog.) Ha már valakinek VGA-kártyás PC-je van, annak sokkal inkább ajánljuk figyelembe a **SPACE QUEST**-orozat ismét



△ **UTOPIA: SIM CITY** négy dímenzlőben (Amiga)

piacra dobott első részét, amelyet az új szerkesztőjűkkel úgy ártírtak, hogy az sem lemer lemer ró (legalábbis a látvány alapján), akit a sors megyet az eredeti SQT végigjátszásának lehetőségével. Igaz ugyan, hogy Roger Wilco hanyetett pályafutásának első darabja még nem oly nagy marhaság, mint mondjuk az SO4, de már itt is szinte teljes fényében ragyog a 'Két elméleteteg tickó az Andromédáról' elborult agyveleje.

Szimulátor/Stratégia

Amiga

A **HERO'S QUEST II.** után egy egészen érdekes 16-bites játékkal hallalott megéről ismét a **Gremiln Graphics**. Az **UTOPIA** szereplőit ugyan inkább úgy festenek, mint he egy harmadosztályú sci-fi mélyéről bukkantak volna elő, ez egy várból életjáték, amelyet minden bizennyal a boldogult emlékeztető **SIM CITY** (vagy **SIM <egyéb>**) inspirálható. Egy islan heta mögötti bolygó populációjának felamelkedésél leszünk hivatottak kontrollálni az életjátékoknál megszokott sablonok alapján: a különféle építkezésekkel biztosítjuk a gazdaság fejlődését és a lakosság életszínvonalának

emelkedését (legalábbis kezdetben), aztán a termelés/adózás által eredményezett bevételeinkből fejleszthetjük a kolóniánkat, továbbá feltegyverkezhettünk a világűrbeli jövő negatív bohalások (értse: támadások) ellen. A kategóriába tartozó többi játékhoz képest újításnak számít, hogy a program az időfaktort is számításba veszi: egy szabású építkezés akár hónapokig is tartóhat. A grafikai kivitelezéstől ugyan nem vagyunk túlzottan elragadtatva, de akár csak a hasonló jellegű játékok legtöbbjénél, a **JÁTÉK** itt is kárpótol mindenért. Többet inkább nem mondunk róla, mert erről is egy leírás kívánczik belőlünk. (Az utóbbi két számban már belgértetek egy évtizedre valótl — **CoVboy**)

64

Őszintén szólva, igazán jól szektünk szórakozni a hirdetések egy részén, különös tekintettel azokra, amelyek mondjuk **POPULOUS**-t keresnek 64-esre (természetesen kazettára). Ha **POPULOUS**-t nem is, valami hasonlót azért kaptak a **Kingsoft** jóvoltából a 64-esek: a **LORDS** témáját tekintve ugyenis teljes egészében **POPULOUS**-lopás, de mint tudjuk, jó helyről lopni nem is olyan nagy szőgyon. (Az pedig a legjobb hely! — **CoVboy**) A játékban két konkurens ften egyikének a szerepében fogunk tündökölni, ekik különféle ikonvezérelt dous ex machinációk segítségével. Természetesen a másik kárára. A kivitelezést tekintve mondjuk nem egészen **POPULOUS**, de valami fokvómén (hasonló). Meg egébként is: a boldogság litke, hogy he az igényeket megpróbáljuk ésszhangba hozni a lehetőségekkel, nemde?!

Amiga, PC

A **RIDERS OF ROHAN** két, a számítógéprajongók között már-már logalomnak számító névre épül: az egyik a **PSS** software-ház, emi a hnevét már a nyolcvanas évek közepén megalapozta "régógumi-stratológilával" (másnéven "egyszerű, de egyszerű"-módszer), a másik pedig egy *Tolkien* nevű útlemler, akinek 'A Gyűrűk Ura' c. trilógláját valószínűleg addig fogják még újra és újra megszámitógépesíteni, amíg csak világ a világ (vagy számítógép a számítógép). Ebben a játékban a lóháton száguldozó rohíroket vezetve logjuk az orkokat és Szauron egyéb kreatúráit mészérolni, néha pedig egy kis arcade részbe csőppenve villogtatjuk vívótudományunkat. Tipikus **PSS**-játék: szórakoztató, de úgy egyébként semmi különös.

▽ **POLICE QUEST 3.: Látványos unalom** (PC)



Nehogy velükinek hiányérzete támadjon a szimulátorrészben, egy kis **Microprosa**: "egőzean véletlenül" megint egy repülőgép-szimulátorról lesz szó. Ezt most úgy hívják, hogy **KNIGHTS OF THE SKY** és a hadirepülés "lovagkorábe" vizeit a nosztalgizáló játékasokat. A játékban berepülhetjük az 1. Világháború leg híresebb vadászgépeit (szám szerint 20 darabot) és harci bevetések közben, vagy párbajra hívhatjuk a szembenálló felek leg híresebb vadászpilótáit (von Richthofen, Udet, Rickenbacker, stb.). A nagyszerűen kivitelezett grafika úgy az állóképokről, mint a terepen már szóra sem érdemes, hiszen **Microprosa**-játékról van szó...

64. Amiga, PC

Most egy kis **Aceolado**, ami nem túl új, viszont annál jobb — **STRATEGO**. A név már elárulja, hogy egy startegialáról van szó, de aki egy hagyományos tilt-tolira gondol, az téved: a játék inkább egy logikai játék, nek és a sakknak egy eredeti keveréke, amelyben az a feladatunk, hogy a "bábuinkat" (kártyáinkat) mozgatva alkapjuk az ellenség "vázorát" (zészláját). Az ellenfél kártyáit nem látjuk (ha vannak fordítva) és kilátókra csak akkor darúhlal fény, ha éppen támadjuk őket. A "bábuinkat" szám és ébre kombinációk jelölik, ezenkívül mindkét versenyző táborában van még egy speciális kártyatípus — a bomba (talán nem kell különösebb fantáziá, hogy mindenki kitalálja maga, mit is csinálhat). Nem különösebben tündöklő grafika, de a játékhoz bőven elég — azonkívül meg egy kalimes kis agyfordító.

PC

A **Chris Roberts** nevű úrlambat már több gaztettát alkotott az **Origin** névre hallgató meffia egésze alatt (pl. **TIMES OF LORE**) és az utóbbi időben is két **WING COMMANDER** szériát a lalkán. A közveszélyes anyag legújabb alkotása szintén egy "parancsnok" (**STRIKE COMMANDER**), és témáját tekintve akár **WING COMMANDER 3**-nak is felfogható: egy távoli jövőben játszódó szimulátor, amelyben feltűnik minden elképzelhető rombolóeszköz, amit egy igazán elberült elme csak kitalálhat. A grafikai kivitelezés valószínűleg a '92-es játékok mércéje lesz: a játék csak 386-os, minimum 25 MHz-es gépen fut és két Mega memóriánál lesz hajlandó elindulni (a VGA-kártya természetesen nyilvánvaló). Egyébként a mérete is imponáló: úgy usque 20 Mbyte-on talán már elfér, szóval nem valószínű, hogy Amiga-étirettel is megpróbálkoznának — vagy ha igen, ekkor a lemezeket leporálló-csomagolásban jelenítik meg és a boldog vásárló száz méter hosszúságban vonszolhatja hazáig... (... és külön bónusként kap egy újonnan fejlesztett hardware-t is, ami tőhényhaveder-azaruon adagolja a drive-nak a lamazakat) — **CoVboy**

Amiga

Úgy tűnik a **PSS** egykori 8-bites stratégiai játékaiknak még mindig van keresnivalója a 16-bites gépek világában — természetesen a gép adta lehetőségek kihasználásával. Ezt a megállapítást már bizonyította a **WATERLOO**, de ahákné az nem lett volna elég, annak ott van a **GETTYSBURG** is, ami az amerikai polgárháború egyik döntő csatáját dolgozza fel. Kivitelezését tekintve teljesen úgy néz ki, mint a **WATERLOO**, mindössze a csapatok elrendezése és száma változott. Úgy tűnik Amigán is az a veszély fenyeget, mint a régi **PSS**-játékoknál: egy jól megint szorkosztó segítségével oláraszják a szobánkat a villágtörténelm



△ Egy **STRATEGO** játék (Amiga)

leg híresebb csatáival. Mollaslag, ezt nem is tartjuk olyan rossz ötletnek...

PC

Az **INTERCEPTOR** mellett talán a jó öreg **FALCON** volt az első repülőgép-szimulátor, amellyel Amigánk nyergében meghódíthatuk az eget, így tehát anyho nosztalgiaibe ringathatjuk magunkat, amint a **Spectrum** **Hofabyte** legújabb szimulátorának nevére pillantunk: **FALCON 3.0**. A játék egy másfél évig tartó fejlesztés eredménye, ami valószínűleg úgy kezdődött, hogy a szarzők bevanultak egy légitámaszpontra és digitalizált képeket készítettek a legénységi WC-től kezdve az utolsó csovarig. Így tehát az új próduektó még nyomokban se nagyon emlékeztet az oradettre. Aztán a képek köré írtak némi programot is, amelyben felvonnul minden, amivel szimulátorban eddig csak találkozhattunk. Egy jóképű legény szerepében kezdhetjük képrázatos pályafutásunkat, aminek a nehézségi fokozatát a végletekig lehet bonyolítani azzal, hogy külön állítható a pilóták és a SAM-kijövőállások legénységének kiképzettségi szintje, a bevetett fegyverek hatékonysága, a kótelék bonyolultsága — és ha ez esetleg még nem lenne elég, akkor még egy csomó dolgot kérhetünk neheztésnek (korlátozott üzemanyag és fegyverzet, HUD, nehézkedési aró hirtelen változásakor fellépő vörös/fekete látás, satöbbi). Nyilvánvalóan mindenki tetszés szerinti fegyverzetrel repül a tetszés szerinti bevetésre (akinek olyik sem tetszik, az a szerkesztő részben csinál megének olyat, amilyet még véletlenül sem lehet lejátszani). Moga a szimulátor rész egyébként nem annyira csicsás, mint az egész program: a grafikai kivitelezés a szokásos poligonokra épül (természetesen letészés szerinti külső nézeti képekkel), amihaz legalább egy 386-os gépet ajánlanak 25 MHz-es órajellel és lehetőleg **Soundblaster**rel. Két dolgot hiányolunk ezek a programból: egyrészt elkelt volna még 40-50 digi káp, másrészt pedig nem lehet megadni, hogy a pilóta kezelébasában hány fok legyen a hőmérséklet (például 70°C-nál lényegesen nehezebb lenne). Az elmondattakból kiderülhet, hogy a játék mérete mekkora lehet (egy doboz lemeztől ráfár tömörítve). A fejlődés porsze valószínűleg nem áll meg ezzel a néhánybyte-os kis aprósággal — őszintán reméljük, hogy a **FALCON 5.0** már csorálható 170 Moga Winchesteren kerül majd forgalomba...

Menedzser/Sport

64. Amiga, PC

Ha a játékujdonságok között feltűnik a **Microprosa novo** (általában minden har-

madik napon), akkor nyilvánvalóan mindenki egy újabb megaszimulátorra gondol. Most az egyszer téved, mert a **MICROPROSE SOCCER** után egy újabb sportjáték került náluk terítékre, nevezetesen a **MICROPROSE GOLF**. Az angolszász felfedező "sportjáték" inkább nem nyitathozunk (lévén nem ártjuk, mi benne a sport), a feldolgozásáról pódig annyit, hogy a **Microprosa** azidáig még soha (!) nem okozott csalódást a játéklgyesztőknek: most sem. A játékok jól átútkenték számítégre, ahol választani egy rakás útó közül, a pályák természetesen össze-vissza vannak rondítva különböző terepakodályokkal, a szél ide-oda fújkalja az alúttott labdát, satöbbi — ha valakit az szórakoztat, hát lelke rojt! Viszont jó hír, hogy van 64-es változat.

Amiga, PC

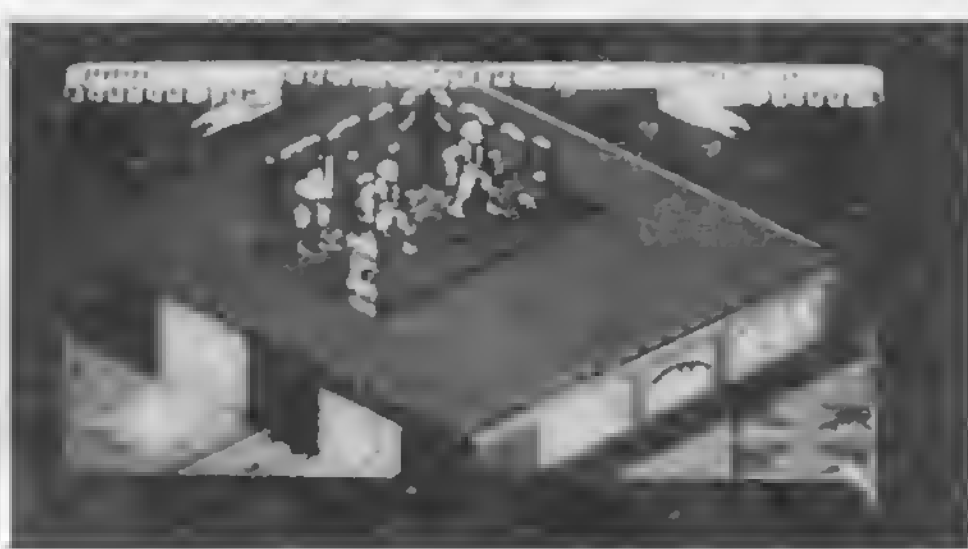
Akinek még nem lenne elege a futball-csapatok menedzselését szimuláló tengerenyl játékból és nem idegesíti a német púder, annak kallames meglepetés volt a **BUNDESLIGA-MANAGER** a német **Software 2000**-től. Ebbe aztán belezsúfoltek mindent, ami egy ágrólszakadt menedzser mindennepjeit megkeserítheti! A játékok egyébként az is klemell a többi közül, hogy — bar ugyan annak a kategóriának nem a legarósabb oldala a grafikai kivitelezés — elég látványosra sikeredett.

Amiga, PC

Egy másik hasonló jellegű művel jelentkezt a konkurrencia (**Starbyte**) is, amit puritán egyszerűsággal **KICKER** névre karosztottak. A "hasonlóság" alatt — a 'verdammt deutsche Sprache' mellett — csak a téma ártendő: a **KICKER** sokkal kevésbé látványos, sokkal kevésbé bonyolult, de sokkal inkább unalmas, mint a **BUNDESLIGA-MANAGER**. Elég szomorú, hogy mindkét játékból csak 16-bites verzió készült, pedig talán nem lett volna különösen megárodítható egy 64-es kanvazlót is csinálni belőlük.

64. Amiga, PC

Ha már úgyis a menedzsereknél tartunk, akkor ajtsunk ismét szót az **SSI**-ről, ami ugyebár minden szerepjátékok atyjaként tündöklő az égbolton. Természetesen most is egy llyal keplünk lőlők: az **ULTIMATE BASEBALL**-ban egy besaball-menedzser szerepét osztották ki ránk. A "HIT POINT"-okat majd a csapatunk játékosai fejják útni, az "EXP, POINT"-okat mi szerezzük azzal, hogy a csapnivaló menedzser kirúgják, vlezont oki elég sokáig bírja a játékok (ohhoz kell a sok **STAMINA**), az akár szintet is ugorhat (itt fővosen "osztály"-nek hívják). Ugyo mindenkélt őrt mindent? Hát llyon ogyezőru a basobell...



△ Hát ez akár az első réáz is lehetne...

A Gremlin Graphics a nyolcvonas évek derekán igen nagy márkonévnek számított a 64- és a Spectrum-tulajdonosok körében, mert eredeti, szépen kivitelezett ügyességi játékaik (például a Monty-sorozat darabjai) mindig kellemes szórakozást ígértek. Az utóbbi 3-4 évben viszont úgy ottuntok, mint az aranyóra és csak néhány hatodosztályú lormáznivalóval jelentkeztek a nagyközönség előtt. A nagy visszatérést és a betérést a 16-bitos gépek piacára talán a tavaly megjelent HERO QUEST lett volna hivatott biztosítani, amely a maga nemében tényleg eredeti ötlet volt: megpróbálták benne átvonni a fantasy-játékok világát a jó öreg izometrikus grafikai kivitelezéssel. Hát kritikát nem mondunk róla, telán csak annyit, hogy Amigán a CADAVER egy csóppel jobb volt, 64-en viszont legalább valami érdekesebb szinten volt az ügyességi játékok elepedhatatlan tangorébon.

Úgy látszik, a Gremlinnél ezt sikernek könyvelhették, mert egy év som tolt bele és máris jelentkezték a program folytatásával, amelyben Morcar, a bösorkányúr visszatér (RETURN OF THE WITCH-LORD), hogy a gonosz mágusok jó szokása szerint lemetóttan megpróbálja a sötét erőket lobocsátani a világra. A sötétség ellen minden kalandjátékban a legjobb egy lémpás, amit az előző részből már ismerős barbár szerepében esekéltségünk fog játszani.

Különösebb változások nincsenek az előző részhöz képest, de azért végigugráltunk a kezelésem és a monükön. A játék bejelentkezik egy négypontos monüvel, ahol az elsőt választva indíthatjuk valamelyik küldetést, a másodikokkal volamilyen cuccot vásárolhatunk, a harmadikkal pedig váfarzhatunk a játékosok között. Mivel vásárolni csak az összelopott kincsekből tudunk, a karakterünk közül pedig egy teljes darab barbár éli rendelkezésünkre, a PLAY GAME-mel kérjük be a küldetések monüjét.

10 újabb pályra vár feltérképezésre, emelyekkel a későbbiekben majd klesit részletebben is foglalkozunk, először a kezelés. A bal felső sarokban egy szám rohangál, ami a dobókocka szerepét hivatott botóteni: a 'tűz' gombra megáli és annyi poziciót léphetünk a következő körben, amennyit mutat (ezt a számot a későbbiekben 'lépés' néven fogjuk emlegetni). Mellette a BODY és MIND pontjainkat láthatjuk, ami részünkről túl sok mindent nem jelent

(nyilvánvalóan az örökéletet mindenki bekapcsolja a játék elején), de az ellenfeleinknél az első mutató, hogy hány találatot kell bevinnünk, a második pedig hogy milyen ügyes (mennyire képes elkerülni a csapásainkat). Az ellenfelek közül ez 1/0 vagy 1/3 (Chaos Warrior és Spirit Rider) szokott lenni, bár ezek az adatok annyiban fonttalatással kezelendők, hogy egy 1/0-as szörnyel is lehet hosszú percekig csapkodni onékkul, hogy végre hajlandó lenne meghalni.

Ha mozogni akarunk, akkor az adott helyszínen belül elegendő a kívánt előpozícióra clickelni, de a helyszínek váltásához mindenképpen szükség lesz a mozgató nyilak használatára is. Speciális parancsokat a játéktér két oldalán elhelyezkedő ikonokkal adhatunk ki:

Ersény: A folyosókon történő kutatással összelopkodott pénzünket majd különböző stuffok megvásárlásába invesztálhatjuk (erről majd később a BUY EQUIPMENT ismeretetésénél), és idő kerülnek a kincseként toltat varázslatok és tárgyak is. A lényeg, hogy a már meglévő cuccokat ennek a pontnak a választása után használatba vehetjük. A használt tárgy fogyveroknál és páncálotnál inverzben van, varázslatnál pedig rögtön elfogy.

Kulca: Ha valamilyen ajtó előtt állunk, akkor ennek az ikonnak a használatával nyithatjuk ki. Sok értelme egyébként nem volt ezt idevenni, hiszen zárt ajtó nincs a játékokban (csak rejtett), valamint az ajtók akkor is nyílnak, ha csak simán átgyalogtunk rajtuk — csak feleslegesen bonyolították a dolgukat.

Támadás: Ha a szobában valamilyen allenséges karakter tartózkodik, akkor ennek a pontnak a választásával támadhatunk, má amennyiben ebben a körben még nem használtuk valamelyik keresési opelót (vagy a harcot). Támadni bármilyen szomszédos pozíción álló ellenséget lehet, még akkor is ha előls irányban áll (pontosabban bármilyet lehet, de találatra csak olyannál van esély, ami szomszéd pozíción van). Megjelenik a pályra általunk feltérképezett része, ahol a nyíl jelzi a pozíciókat. Valamelyik, ellenséges karakternek megfelelő batúra clickelve megtámadhatjuk, ilyenkor két dolog történhet: a megtámadott ellentől kivédi a csapást (Attack is thwarted) és sommi baja nem történik, illetve a csapás ül (A savage blow removes

one body point) és az ellenfél elveszt egy BODY POINT-ot (ha ez volt neki az utolsó, akkor természetesen meghalt, és törődik is a pályáról). Visszatámadás nincs. Ha az adott helyszínen (a képeinyón látható részen) meredt még ellentől, akkor a lépéseink általában még megmaradnak (mozoghatunk), de ebben a körben már nem választhatjuk a harc vagy a keresés ikont. A szörnyek között legtöbbször nyugodtan észlelőmozoghatunk a másik ajtóig, nem muszáj ledlőnk verekedni velük (de mindenképpen érdemes, mert csak azután tudunk keresni, ha elfogytak). A szörnyekkel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy néha úgy is előállhatják az utat, hogy a szomszéd helyszínen vannak, de miattuk nem tudunk oda belépni — ilyenkor már az adott helyszínről támadnunk kell őket.

Térkép: Megjelenik a pálya általunk feltérképezett része (ugyanaz, mint a harc-nál). A nyíl jelzi az aktuális pozíciónkat, a sárga részek azokat a helyeket, ahol már jártunk vagy láttuk őket, a zöldek azokat, ahol még nem voltunk és e belőlük a különböző szörnyeket (S: csontváz; Z: zombi; M: múmia; G: goblin; C: Chaos Warrior; E: azellem). Ezankvül még a térképen látjuk azokat a csapdákat is, amelyekbe már sikerült legalább egy alkalommal sikeresen belepotyognunk, vagy esetleg felderítettük őket.

Szem: Vizsgálódás. Keresni szintén csak egyszer lehet minden körben, de azt is csak akkor, ha az adott helyszínen nincsen ellenséges karakter és abban a körben még nem használtunk harc parancsot. Három dolgot kereshetünk:

— rejtkezőket (DOORS). Ha az adott helyszínről nyílik valamilyen rejtkező, az a keresés után megjelenik. Néhány kincsesláda csapdát feg rejt, amelyeket ugyancsak "ajtók" keresésével távolíthatunk el (nem veszünk BODY POINT-ot), de az adott ládában sajnos már kincset sem fogunk találni.

— csapdákat (TRAPS). A játékban kétféle csapda nehezíti az életünket: a csapdájók a földön, amik 1-3 rá lépés után kinyílnak és 1 BODY POINT veszteséget okoznak (The ground moves below...), valamint az a pozíciók, amelyekre rá lépve egy nyíl csapódik a testünkbe (szintén —1 BP). Mivel valószínűleg mindenki örökölettel játszik, túl sok vizet ezek nem fognak zavarni. A földön levő csapdájókat egyébként DOORS-1 keresve is megmutatja a program.

— kincset (TREASURE). Ez lehet 10-100 arany (olyan szobákban, ahol valamilyen ládát találtunk, ott akár 2-300 is), vagy valamilyen varázskat (potlon). A kincsek nem pozícióként, hanem helyszínenként vannak elhelyezve, tehát érdemes minden egyes képernyőváltás után kutatni utánunk, mihegyt lehetséges lesz (egyedül

maradunk). A kincsekent találtuk a varázskatlok ugyanazok, mint az első körben, de azért a rend kedvéért leírjuk a használatukat: *Heroic Brew* — a használatával ugyanabban a körben kétszer használhatjuk a harc és/vagy keresés parancsokat; *Healing* — ha mondjuk nem örökölettel játszunk, ezzel lehetne 4 BP-val gyógyítani a sérült karekterünket; *Holy Water* — ez tők jó dolog, mert harc nélkül megáll a helyszínen levő összes élőhalott katagórlájú ellentel (Chaos Warrior és Spirit Rider nem); *Strength* — talán arra von hatással, hogy nagyobb valószínűséggel találjuk el az ellentel támadásakor; *Resilience* — ez "ruganyosság"-ot jelent, de nem láttuk különösebb hasznát; *Speed* — ha a lépésünk 7-nél kisebb, akkor megduplázhatjuk vele. Figyelem, az adott pályán összeszedett varázskatlok használjuk is ott el, mert nem lehet a következő pályára átvinni őket!

Keresésnél természetesen az sem kizárt, hogy nem találunk semmit (YOU FOUND NOTHING). Egyébként ez a helyzet minden azon helyszínen ismételtlen ugyanolyan tárgy után kutatva is (két kincs tehát nem lesz, viszont az elképzelhető, hogy kincsen kívül még rejtkező is található). A másik verzió hellometlenőbb: amíg kutatunk, valamilyen csapdába ütközünk (—1 BP), vagy pedig hirtelen meglep bannunket egy azellem (*While searching, a monster stalks upon you*), ami azonnal támadásba is lendül. Ezek egyébként általában 0/0-ás goblinok (vagyis egyetlen támadással el lehet pucolni őket), néha pedig csontvázak. A keresés közben előbukkanó szörnyek egyébként néhány kör után maguktól is eltűnnek, ha a megjelenés pillanatában nem szabaduljuk fel őket. Nyilvánvaló, hogy azokon a helyeken, ahol egyszer egy minket meglepő szörnyet találtunk, ott már nem lesz semmilyen kincs. A kincsek elhelyezése egyébként minden játékban változó, a csapó- és rejtkezők viszont ugyanott vannak.

Következő kör: A választása után először is meglnt a tépképet látjuk és az ellenséges karakterek lépnek. Ha az utolsó helyszínrünkön volt ilyen, akkor az mindig közelebb lép hozzánk és támad (ha többen vannak, körbe is vesznek, hogy egyszerre többen támadhassanak). A szörnyek egyébként helyszínrhez kötöttek; csak akkor mozognak felénk, ha mi is az ő helyszínrünkön vagyunk. A támadásuk után kezdődik az új kör, azzal, hogy új "lépést" dobunk.

Egy pálya teljesítésével bőven összeszedhetünk annyi zsetont, hogy a kijárat megtalálása után beugorhassunk a fegyverboltba vásárolgatni (BUY EQUIPMENT). Itt először is ki kell választanunk a barbárt, aztán azt a tárgyat, amit meg akarunk venni neki. A bal oldali oszlopban láthatók a páncélfajták, a jobb oldalban pedig a fegyve-

rek. Az ár jelzi a minőséget is. A kiscsapdának természetesen határt szab az anyagi bázisunk, tehát ha örökölettel játszunk, akkor a páncélokot el is lehet felejtetni. Amit érdemes megvenni, az a Broad Sword (vagy a Battle Axe) és a Toolkit. Ez utóbbl a földön levő csapdájókat eltüntetésére szolgál.

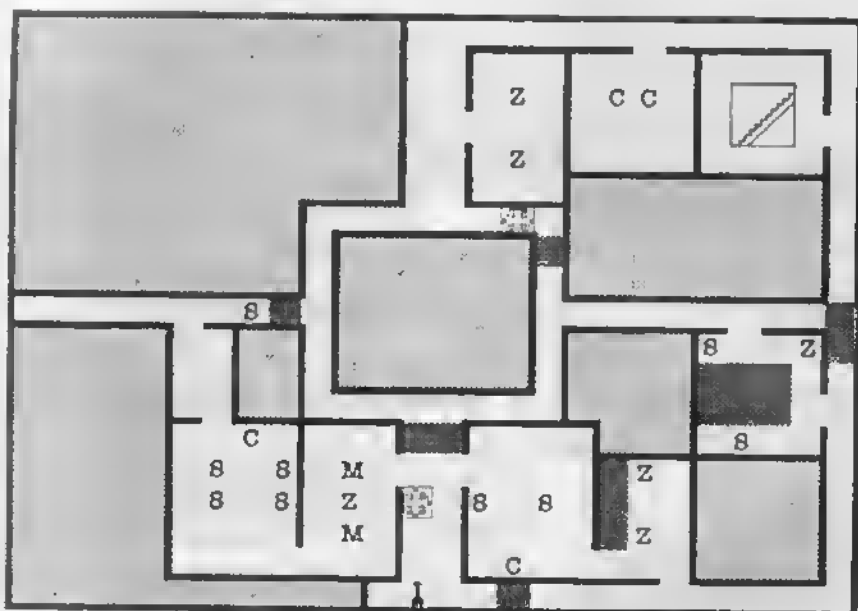
A küldetésekben túl sok izgalmat nem találtunk. Általában minden pályán az a cél, hogy lecsapkodjuk az ellentelakat, összegyűjtjük a kincseket, aztán elvergődünk a kijáratig. A kincsesládákban néha 100-200 aranyat is találhatunk (néha meg csapdákat). Az első pályán semmi különös nem történik, a másodikon találunk egy ládában 300 aranyat és a bal oldalon levő nőgyejtő nagyterem egy szép peregtyűt, emi összekevergetje a kijáratokat. A harmadik pályán annyi változatosság lesz, hogy a külső folyosón egy láthatatlan kódtekhó maszkál ide-oda (az ellentől lépéselnél a térképen E-val mutatja). Ha átmászik rajtuk, akkor elméletileg vesztenénk 1 BP-t, de gyakorlatilag csak annyi gondot okoz, hogy mozgásl akadály, ha át akarunk haladni rajta. A negyedik pályán az egyik ládában találunk majd egy Gomet, ami a leírás szerint e néhai Agraln király négy kulcsának az egyikke. Az ötödik pálya közepén levő teremben három csontváz társaságában tengeli életét *Bellthor* (egy 1/4-es Spirit Rider), aki *Morcar* egyik kedvence. Itt csak azután nyílik meg a kijárat (a mellette levő pocsohyában), miután *Bellthor* agyoncsaptuk. A hatodik pályán tovább lassul a játék: Innentől minden körben már csak maximum 5 lehet a lépéseink száma. Különösen mókás a közepén levő terem, ahol egy népes sereglet őrizget egy igazán fantasztikus mennyiségű kincset.

A hatodik pályáig bírtuk szutlával, de már ez is a csodával határos volt, mert éllandóan elaludtunk az izgalmaiktól. Kivételzés szempontjából a játék ugyan nem rossz, de ha örökölet nélkül játszunk, akkor egy kicsit túl gyorsan agyonvernek bennünket, ha meg örökölettel csináljuk a pertit, akkor barzasztó unalmas és kimondottan idegesítő. Így tehát az utolsó négy pályát inkább kihagytuk az életünkéből — ekinak van túrelme végigáskozni őket, az csak csinálja, különösebb probléméja azokon sem lesz.

64-en természetesen a 2. részből is ven utántöltés kazettés változat, az Amiga-verzió pedig abban tér el a 64-esétől, hogy igen fejlett izléstelenséggel összeválogatott színek kavalkádjában horgog e bátor kalendor. Brrrr, hát nem valószínű, hogy ez a játék hozná ki a Gremlint az anyagi romlásból (inkább az UTOPIA lesz az) — vagy ha igen, akkor az csak azért lehet, mert egy csomóan már fizetni is hajlandóak lesznek azért, hogy na csináljanak egy harmadik részt is belőle...

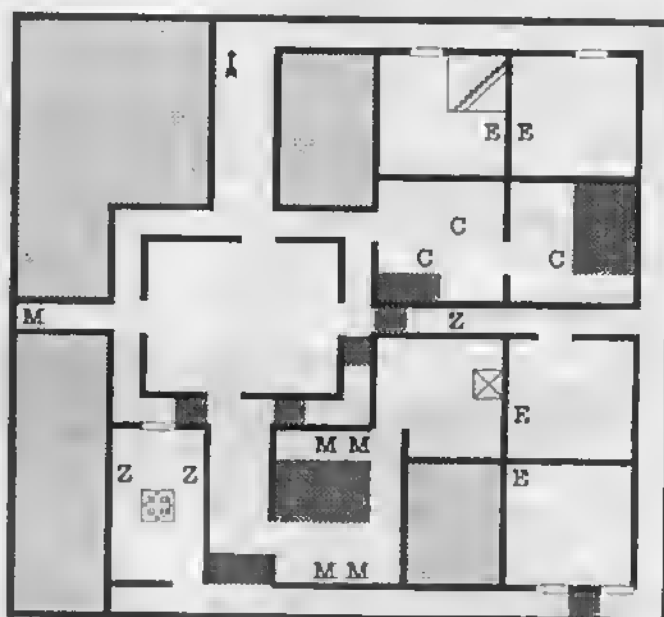
Tatatataaaaa! (Fantárok elhalnak...)

Ladies and Gentlemen! Az előfizetőink között kisorsolt IBM PC AT/BT nyerteseeeeeee: (a következő számunkból kiderül. Ne most meglepődtelek, mi?)

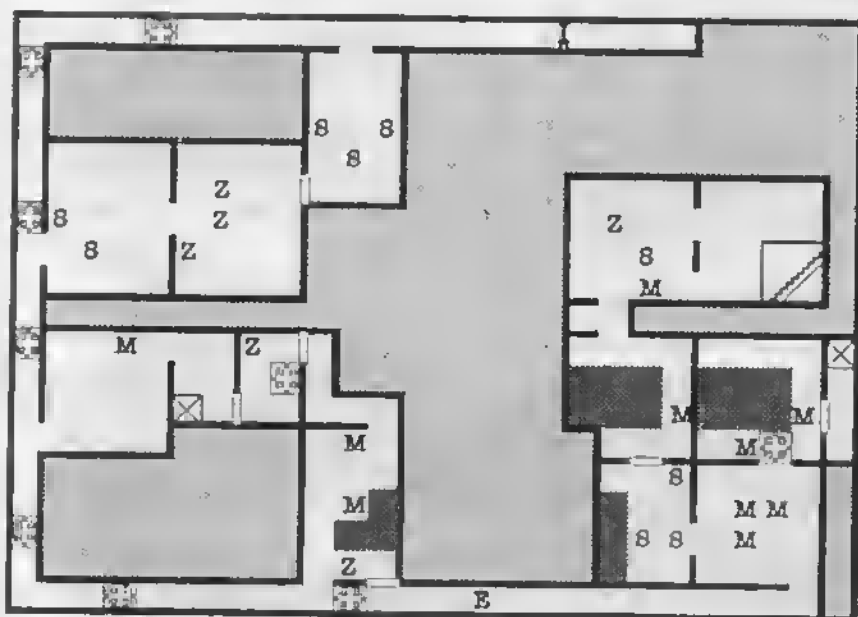


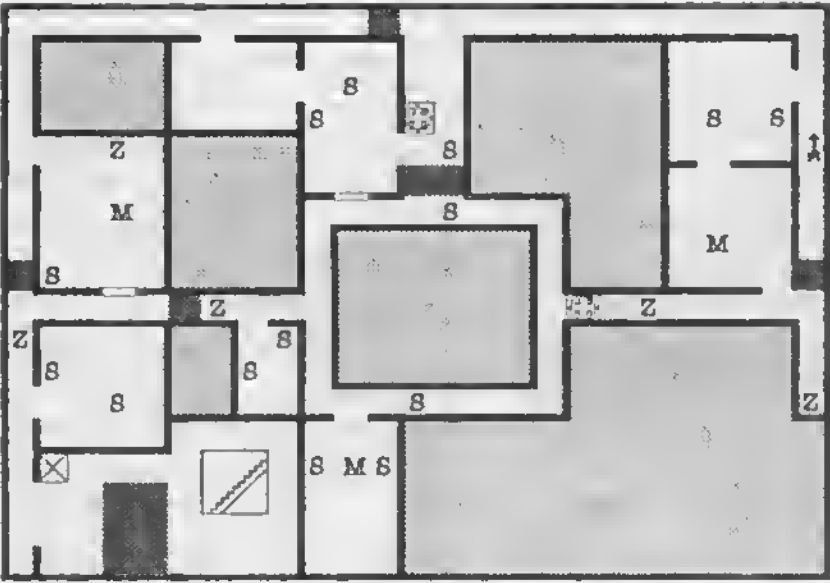
The Gate of Doom (1.)

The Cold Halls (2.)



Silent Passages (3.)



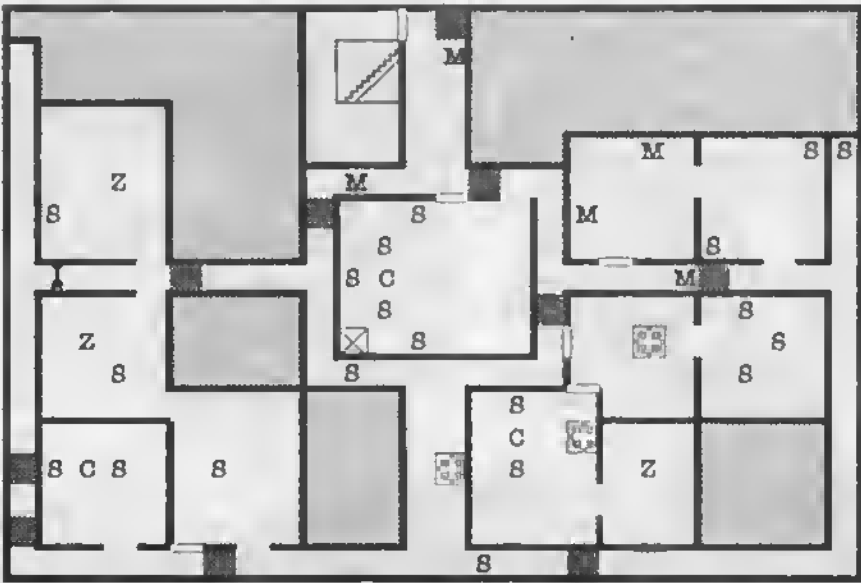
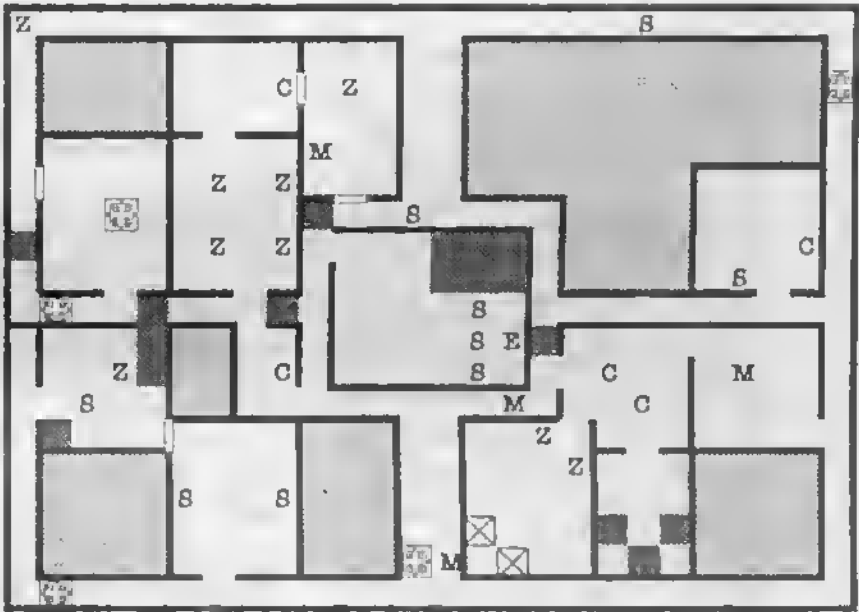


Halls of Vision (4.)

Gate of Bellthor (5.)

Telmagyarítás

S	Skeleton	--	Ajtó
Z	Zombie	—	Rejtőajtó
M	Mummy	☒	Csapóajtó
C	Chaos Warrior	■	Víz
E	Spirit Rider	⊗	Láda
		!	Start



Halls of the Dead (6.)

Valamelyik múltkori számunkban már szót ejtettünk a német nyelvtérületen megjelenő 'Magic Disk' c. lemezújságról, amelynek a hátterében egy **Walter Konrad** nevű úrlember áll. Ez az úr e lapjába vette, hogy 'újságoslemez' csinál, vagyis az összes vásárlójának a Magic Diskokkal rendel, sehol-méshol nem forgalmazott játékokat, utilityket és egyéb felhasználói programokat zúdít a nyakába. Hogy az üzlet valamennyire is rentábilis legyen, nyilván nem teljes árú programok jöhetnek vásárolni, hanem sejt szerzőkkel dolgoztat, akik általában a kisebb programozói csoportok vagy az új tehetségek közül kerülnek ki. (A figure egyébként néha Magyarországon is megjelenik: elsősor néhány ezer márkát különféle ágrólszakadt magyar coderek ügyességi vagy logikai játékaiba, klossz néhányszáz lemezt az erre rászorulónak — aztán lávozik.)

ből, he e másodikikat, akkor még egy nyomatókos felszótítást tesz az eltűnésre, a hermediktől már bogurul. Ezután még csövegheztünk vele néhány hórompentas manőrejéig, de a társalgás vége mindig az, hogy vagy harcho szállunk volók, vagy pedig lenyúlják a nálunk levő aranyat. Mivel az első néhány lépésben túl sok erényünk nem lehet (0), ilyenkor azt nyugodtan vihetik — egyébként csapkodjuk is az indiánokat, aztán e viszontlátásra (nem szoktak túl erősek lenni):

— egy déli csapat is belép a tartományba (vagy már ott van) és automatikusan harc elakul ki. Természetesen ugyanez történik akkor is, ha mi lépünk be egy déliek kezén lovó helyszínre. Aki esetleg olyesimre számítana, hogy e közén lovó tartományai vedul védekezni fognek a gonosz konföderáció csapatainak támadása ellen, az tövöd. Nem nagyon vögynek e szabadságra...

ebben az, hogy az emberkéink ide-odátologatásával úgy kell irányítanunk az ellenfél embereket, hogy mindig a lapotnyanó ágyúgolyó alá álljenak, ami majd megrikkítja őket egy picit. Klassé furcsa harcászati módszer... (Ha azt Napóleon látná, attól lannének csak igazán gyomorbántalmeli — CoVboy) A csetamázóról elpuccolni egyébként e RÜCKZUG ikon választásával lehet. Ha a várunkat tartalmazó részen folyik a küzdelem, akkor ezt már ne válasszuk, mert ugyan még sikerül belépni, de a seregünk is déli lesz (ha ezután beremehk sejt tartományba belépünk, akkor az minden további nélkül szintén déli lesz).

A 8 tartomány elfoglalása utáni mászkálásból bajlott pénzünket a seregünk teljesítésbe fektethetjük. A bal első sorokban lovó táblácskán három menüpont található, amelyek közül az ARMEE választása után lépünk be a vásárlási menübe. Itt láthatjuk, hogy hány aranyunk van, és az egyes csapatoknál clickelve vásárolhatunk belőlük 200-500-250 dollár értékben egynéhány darabot (ágyúknál nyilvánvalóan csek egyenként). A vásárlás egyébként mindenképpen lépésnek számít, tehát a ZURÜCK menüpont választásával a térképhez visszatérve, máris e déliek léphetnek.

A SPION menüpont választása után egy derék besúgó jelentkezik be, aki mindenképpen "hasznos" információt kínál a déliek hadseregéről és holmi vonatkozásokról. Természetesen mindent az általunk érzett rejtőzése miatt teszi, de azért nem titkolkodik a vele, ha veleki mondjuk meg akarná vesztetni. Ha a kém elfogadja e pénzajánlatot, akkor végre is hajtja a leledatot — ha kovós (vagy semmi), akkor csak visszatérünk a térképhez, de közben megint elpeszoztunk egy lépést.

Már említettük, hogy e játék célja: elfoglalni azt e tartományt, ahol a déliek városa fekszik. A déliek csak akkor győznek, ha már egyetlen tartományunk sem marad Győzelem esetén egy kis képtőlkövetés következik és szemlélhetjük e hajnalban is menetelgető északi katonát.

Részünkről ugyan nagyon szeretjük a tiltó stratégiákat, meg úgy általában a stratégiákat — de ha mondjuk az stratégiának nevezhető, akkor ez borzasztó. Az élőképek még úgy-ahogy tűrhetőek (ber a készítőknél talán a homoklepat jobban állna e kezében, mint mondjuk egy óger), de a harc kivitelezése már bántóan ronda. A zenét esetleg rövid távon ki lehet bírni, de ezzel a játékkal 10-15 percnél hosszabb ideig játszani már erősen káros dolog az egészségre. Mőgértjük a Magic Disk abbéli ténykedését, hogy minél egyszerűbb és minél kisebb befektetéssel készült programokat tegyan láti a lemezekre, de abban biztosak vagyunk, hogy ha mondjuk valeki hirtelen felindulásból leformettálna, akkor nem lenna különösebb bánkodás a GILDED AGE után. Korúld ol messzire, még akkor is he kazottás egységod van a géphez!

Gilded Age

Konrad egyik kedvence a Double Denalty csoport, akiknek a nevéhez a GILDED AGE c. mőka fűződik. A játék besorolásánál egy kicsit gondban vagyunk, mert úgy néz ki, mint egy stratégia, de mondjuk azért enyhe túlzás lenne e STORM ACROSS EUROPE-pal vagy e JOHNNY REB-bal egy kelep alá venni; nevezhetnénk mondjuk ügyességnek is a herci részek elején, de hát annak nem túl látványos: szóval inkább olyan játék-játék. A lényeg az, hogy úgy néz ki, mint a NORTH AND SOUTH első 64-es verziója. Szomorkásan. Egyébként a téma is teljesen ugyanaz: amerikai polgárháború, amelyben Grant tábornok csapatait irányítjuk. A játék célja, hogy elfoglaljuk a déliek erődjét, ami e pálya első részén helyezkedik el.

A bal felső erődből indulunk. Először is a fennhatóságunk elé kell vonni a lehető legtöbb, még gazda nélkül árválkodó tartományt. Lépnél csak szomszédos tartományba lehet. Ha belépünk egy gazdátlan tartományba, akkor a következő dolgok történhetnek:

— a tartomány ellenállás nélkül e közünkre kerül. Ha 8 tartománynál már többünk van, akkor minden egyes lépésnél (ha az nem harccal fejeződik be) 100 aranyat kasszírozhatunk be. Ez ugyanúgy vonatkozik azokra e tartományokra is, amelyek már saját kezünkön vannak;

— indiánok támadnak ránk. Ilyenkor bejelentkezik az apaca/komenecs/csejan/... törzsfőnök aca, aki sajnálattal közli, hogy ápp harci ösvényen járnak, és érdeklődik, hogy úgy általában mi orról a véleményünk. Ha az első pontot választjuk, akkor megkér rá, hogy húzzunk ki az országuk.

A harc kivitelezése a nyolcvanas (vagy inkább a hetvenes?) évek elejének alvára-sait tükörzi — talán jobb kikapcsolt monitortal játszani. Mindágy a lényeg az, hogy a gyalogságot/lovasságot/tűzértséget szimbolizáló szárnalmas figurák a képernyő két oldalán sorakoznak fel (e bal oldalon vannak e meink). Az ellenfél harci taktikája szinte kliszerűen: nem csinálnak semmit — csak ekkor hajlandóak megmozdulni, he végre mi lépünk valamit. A lovasságot (REITER) és gyalogságot (SOLDATEN) a nevükkel jelzett ablakokban levő nyilak választásával mozgathatjuk előre/hátra. He elindítottuk őket, akkor folyamatosan mozognak mindaddig, amíg e nyilak közötti négyzetet választva meg nem állítjuk őket, illetve bele nem ütköznek az ellenségbe. Az ágyúknál (KANONEN) e nyilakkal nem a helyüket változtatjuk, hanem az ágyúk csövét, vagyis tulajdonképpen e tűzelési távolságot. A négyzet választásával lövünk egyet. Ismételni csak azután lehet, miután a táradtan támolygó golyóbs végre lehuppan e földre.

Mivel az ellenfél nem csinál semmit, indítsuk meg a lovasokat vagy a gyalogosokat. Miután áthaladtak egy bizonyos ponton, az ellenfél is lődni kezd és megindítja e lovasait vagy a gyalogosait, amelyek csak addig nyomulnak előre, amíg a meink vissza nem kotródnak e bizonyos pontmőgé — aztán ők is visszahúzódnak. Ha az emberkéik találkoznak egymással, akkor az egyik től emberkéit eltűnnek — egyik kevesebben voltak, nyilván azok vesztenek. A lovasság egyébként sokkal erősebb, mint e gyalogosok. Az olmondottakból kiderül, hogy a "stratégia"

Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT lápegység javítása/csere is!

hoyátas a 2. oldalról. De egyébként ott is ki volt írva, hogy majd itt folytatjuk. Na, mit szótok? Hogy ottaláttuk...)

— vagy az egy másik?), ha muszáj, persze ilyen esetekben azért lenne annyi kikötésünk, hogy az a szóko reklámhólyg (azaz a gyönyörű mosollyal) személyesen hozza el a megrendelőlapot. (Óóóóóó... Én is olyan szívesen áraznám magam 'észrevételben biztonságban' — CoVboy)

Két nappal a nyomdal leadás előtt ismét rételefonálunk barátunkra, hogy ugyan hozza már az okármilyen reklámot, ha még december előtt viszont akarja látni. Vételt a helyzöl: az 576, mint a rendezvény fő szponzora, illikozott a jelenlétük ellen, így tehát oda nem mehetnek — micsoda szemétség meg blablalal! Jaj, barátom, hát így van ez: mi sem veszünk fel minden állapot az autókba. (Kívéva a Libraaaa-ladyt! — CoVboy) Miért nem jelentkeztetek ti is rögtön szponzornak és akkor ti is tiltakozhattok volna minden ellen? Milyen szépen is tett voine az idő...

Szóval a #2 hirdelők bukkot. Nem baj, egy még mindig van! Ugy döntünk, megyünk a BME-re új (meg régi) CoV-okat árulni. Ugy általában arra készülünk, ami talaly volt (mint a heringek). A BME-rendezvény lehangelő. Délben vártjuk egymást, és elég szomorú meglepetésként ér minket, hogy csak enyhe lézongás van. Attól függetlenül jól szórakozunk, több okból is: például visszük magunkkal Vendel barátunkat, aki nagy, szakállas és lübevalót visel. Ezért minden arra járó következőtösen CoVboynek szólja. (Kit? A Vendelt? Uramisten! De hát én szép vagyok... — CoVboy) Vendel barátunk szabadidejében egyébként oporátor és az utóbbi fél évben azzal kereszte a minden-napi betevő felatot, hogy lövöldöző dóli maszázódeinknél filmezgetett — a CoV-ról pedig kábé annyit tud, hogy van egy olyan uborka, aminok így kezdődik a vezetők-neve. Mindazonáltal gyorsan feltalálja magát és mindenkinék magabiztosan válaszolat, aki hajlandó valamit vásárolni (a többiekre pedig rendkívül sandán nöz onnan a magasból). Néha emberek érkeznek és ilyen kérdéseket intéznek Vendelhez, hogy "Csá, CoVboy, nem láttad az ABC-t a DEF-ből?", Mire Vendel: "Dehogy-nem, most ment arral" Aztán miután az illo-t elrobogott a jelzett irányba és minden bizzonnyal megtalálta a férfi WC-t, ánatlan bociszemeket mereszt ránk és megkérdezi: "Az kicsoda?" Magasabbra hág a hangulat, mihelyt megérkezik a délutános műszak: nekl ugyanis app' aznap van a szülotés-napja, tehát gyanúsán csilingelő szatyorrall és intenzíven vigyorogva animál be a küzdőtörre. Mivel néhány ismerőse újabb csilingelő holmikat hoz nekl, az ő szórakozá-sa is biztosítva van. Egyébként ő is fülbo-valót visel, tehát délután majd őt szölitják CoVboynek. (Mi ez a fülbevaló-ménia?!) A fülbevaló már rég nem best! Olyan már mindenkinék van! Ellenben bokalénca csak a legcoolabbaknek: nekem meg a Libraaaa-ladynek — CoVboy)

Másnap. (A délutános műszak: -os.) Ugyanaz a helyzöl, mint az előző nap, vagy ha lehet, akkor még kevesebben vannak. A szórakozás mondjuk most is megvan: a GamaShiftes csókók átközhöznek velünk szomba, így tehát van kit dobólni az összegyűnt előfizelők csökkokkal és csikkokkal. Közben árdatos dolgok történnek: olyan emberek érkeznek, akik az előző nap a Csokis partyn voltak (vagy

épp' onnan jöttek ott) és ilyen kérdéseket tesznek fel (természetesen Vendelnek), hogy igaz-e az, hogy azért van másik rendezvény, mert a CoV között az 576-ot és a Csokoneit a BME-ről? De jópoták vagytok — ott honnan szödtetek? Hét a Csokipartyon mindenki azt mondja... Aha. Az más. Ha valamit mindenki mond, az bizonyára úgy is van — vagy ha nem, akkor majd meggyőzlek magukat! Mag egymást is. Vendel persze most is szórakoztatja magát: bináris véletlenszámok alapján "Igen" illetve "Nem" válaszokkal adogat a kérdésekre, közben tekintetével vadul keresi a vészkiáltatot. A később érkezők már nem kérdő mondatokat intéznek hozzánk, hanem úgy kezdik, hogy "De bunkók vagytok, hogy az 576-ot és a Csokoneit kitudátok..." Hoppá! A sok kis kutyakölyök chewing gumot fogyaszt (régelom)! Már éppon azon gondolkodunk, hogy hirtelen ötlettől vezérelve átvonulunk a Puskin utcába, és ott kérdő mondatokat teszünk fel a 'ki-ki-mikor-és-honnan-rügett-ki?' tömegkörben, amikor ismerős személyek tűnnek fel a tördülőben. Nicsak! Az 576-kommandó, Balogh Zsolt és Martin, (Ja, a tónóeti hűség kedvéért: még két lány is, de most ők nem fontosak.) (Tehát egyik sem a Libraaaa-lady — CoVboy) Eszmecsere:

— Áááááá, helló! Na, mi van?
— Mi lenne?! Ájtottunk körülnézni, hogy mi van itt.

— Hát látod: pangás. Nőlatok?
— Hű, figyelj, dugig vegyünk nyitástól zárásig. Egész egyszerűen nem lehet beférni és...

— Na jól van, engedd ki a levegőt, ötodekkora hely. Egyébként jó, hogy jössz! Figyelj, drága Zsoltom, te terjesztod azt, hogy mi túrlunk ki benneteket innen?!

— Mi van?!

— Itt különböző fickók azzal jönnek, hogy mi kitudunk benneteket innen... Hát ne rohógjél, itt mondják az egyodak és közben bámulnak csúnyón!

— És te ezt elhízod?
— Hm. Na jó, akkor ezt hagyjuk. Inkább erről mesálgál, hogy az miért volt noked biznizs, hogy ezzel egy időben csinálasz egy másik rendezvényt?

— Figyelj, hát először is az ARTGAME lenyűta azt a helyet, aztán meg egyszerűen nem lehetett velük megegyezni: én szponzor akartam ianni, meg nem szeretem, ha mindenbe beleszólnak.

— Ez idáig oké, meg érthető, de hát miért nem csinálhat egy héttel később? Akí most itt van, az akkor nálad lett volna, itt most jóval többen lennének, és nem kellene elhurcolásznunk ezt a sok újsógot!

— Azért csináltuk most, men nekünk ez az időpont volt megfelelő. Meg egyébként is: miért nem jöttetek oda CoV-okat árulni? Gondolod, nem kaptatok volna pár asztalt? Na jól van, megtámogatlak: adj egy Évkönyvet meg egy új számot...

— Hohó, hát az mindjén más! Fáradjon a kesszához, tiszte! Uram. Háromhatvanhét. Tudok szolgálni előfizelők csökkal la...

— Na, húzzó! Jó?...

Hét ennyi. Tanulság: sommi. De azért summázhatjuk a dolgot. Az ARTGAME/CM kettős majd 4 hónappal előre lefoglata a megadott időre a BME aulát. Hát ezért aztán onkl nem hibáztethatja őket: az aulo kiadó volt, ők meg kivették. Amikor a Csokis/576 páros érkezett, már foglalt volt a terep, tehát logikus, hogy megpróbálták megegyezni. Mivel az érdekeiket ilyen-

olyan okok miatt nem tudták egyeztetni, kompromisszum nem jöhatott létre, tehát szintón logikus volt, hogy ők saját rendezvényt csinálnak. Pusztá tréfából (vagy akár próbából, tökmindogy) éppon ugyanabban az időpontban. Az ARTGAME és CM újjai közben különváltak. Az ARTGAME maradt a saját rendezvényánél, a CM meg úgy gondolta, hogy ő is csinál egy sajátot (közben rájöttek, hogy az új számuk sem fog összejönni, tehát inkább nem rendezgetnek). Így tehát csak két party volt. Ez végül is nektak jó volt, mert mindenki kiválaszthatta, hogy hova megy és nyerhetett az Amigától kezdve az autóig mindent.

(Apropos, az ARTGAME-től kántók, hogy a következő számunkban hozzuk lo, hogy ki nyerte a rendezvényük látogatói között kisorolt Toyota RX 30-est: **Marinov Gábor**, Budapest. Részünkről is congratula — csak nehogy megtörd, mert nem valószínű, hogy minden sarkon árulnak hozzá mondjuk egy jobb első elemet!)

A két szervező meg szeríntünk jól kitott mind a másikkal, mind saját magával. A két napon ugyanis a BME-n 1.600-an voltak, a Puskin utcában pedig olyan 2.500 körül lehettek (ez csak sacc, lehet, hogy tévedünk párszázattal, de már csak fizikailag sem férhettek ba oda sokkal többen). Ez azért jó, mert a '90-es BME-rendezvényen csak az első napon 4.800-5.000 látogató volt. Nem valószínű, hogy egy év alatt ennylen oladták a számítógépüket... Persze, minden szervezőnek szívo joga, hogy mit és hogyan csinál.

Erdőkldőve vörjuk viszont az Idol eseményeket. Remélhetőleg legalább 20-30 party is lesz Budapest-szerte, lehetőleg ugyanabban az időben! Mi mondjuk ismét csak nem szervezünk mókás összejöveteleket (bár ki tudja? Nem is olyan drága a Bajor Királyi bérlet díja...), de már jó előre szölnk, hogy bárki beérh azervez, annak a CoV szívesen biztosít hirdetési felületet! (Különösen a Libraaaa-ladynek! — CoVboy) A hirdelést tarták megtalálhalók az újságban, de levélben is elküldhetjük. Csak tessék, tessék!

(Jaj, hót mejd nem elfelejtettük! Hogy mindenki vágképp' beldog legyen, egy kis csámcsognivaló: túrósrötös. Természetesen mi tünük ki az 576-ot a BME-ről. Meg a Csokoneit is. Volt még valaki? Akkor azt is. Ez a Tour de CoV. De csak azért, mert mi meg a Puskin utcát akartuk kibérólni az adott időpontban. Mivel ott party volt, most nem tudtuk megrendezni az évek óta hagyományossá vált ódesgyókéntúró tournamentünket. A túróba! Na nem baj — mejd jövőre!)

A változatosság kedvéért megint egy kis stratégia következik, ami témáját tekintve ugyan már hál'Istennek időjótmutatnak tekinthető, de azért játéknak még jó (már legelőbbis azoknak, akik szeretik a hagyományos tili-toll stratégiákat). A THEATRE EUROPE a NATO és a Versói Szerződés lehetséges összecsapását dolgozza fel. A játékot a PSS még '86 felé jelentethette meg 64-en és Spectrumon, aztán '89-ben kiadtak egy 16-bites gépekre (IBM PC, Amiga, Atari ST) átirat változatot is CONFLICT EUROPE címmel. Ez utóbbit ugyan az arndeti 8-bites játékon alapul, de mivel néhány eltérés is van közöttük, ezért külön-külön tárgyaljuk őket. Kezdjük az előadást a 64-es verzió ismertetésével.

THEATRE EUROPE

Bejelentkezés után az 'N' vagy a 'W' megnyomásával választjuk ki, hogy a NATO vagy a VSZ csapatait legyük irányítani, aztán az '1-3' számbillentyűkkel a nehézségi fokozatot (nem ekkorúlt különbségeket fedeznünk). A következő képernyőn kérhetünk arcade-részeket, de mivel ezek pontosan ugyanolyanok, mint a PSS többi stratégiájának arcade-részei (rondák és egyébként sincsenek semmi hatással a harcok eredményére), egy jobb érzésű játékos nyilván lemond erről az élvezetről. A következő választásnál indíthatjuk a játékot, újradefiniálhatjuk az előbb megadott paramétereket vagy betölthetünk egy korábbi játékállást (egyébként teljesen felesleges menteni: egy parti nem nagyon tart tovább egy fél óránál).

A képernyő első sora az üzenetsor, amelyben a program az éppen lépő új aktuális lépési fázisát jelzi, vagy valamilyen legyőzött bevetéséről tájékoztat. Az alatta lévő sor három részre van osztva:

- az első rubrika mutatja, hogy mi annak az egységnek a neve, amelyen a pointer áll. Ha a pointer nem valamelyik alakulaton van, akkor az aktuális pozícióban lévő város vagy torapformát látjuk itt. Ez utóbbiból három van: ha itt nincs semmi, akkor síkság; a MOUNTAINS jelzi a hegyeket (ha valamelyik alakulat ilyen pozícióba lép, ekkor a következő körben nem léphet); a SEA pedig a tengert, aminek nincs különösebb jelentősége, mivel csak egyetlen szovjet kétélű alakulat mozoghat vízen.

- a második rubrikában a DAY mutatja, hogy hány nap telt el az összecsapás kezdete óta. Csak a páratlan napokon van mozgási lázis, és a pont a 29. napig tart.

- a harmadik téglalapban a DEFCON felirat a 'defense control' rövidítése lehet. Kezdetben 5, aztán miután lefuttak egy atombombát valamelyik városunkra 2-re csökken. Aztán nem is változik, szóval sok érdekes információt nem hordoz.

A képernyő bal első sarkában látható annak az egységnek az infója, amelyiken a pointer áll. Az ARM mutatja az alakulat oróját (ez a legfontosabb, ha elfegyett, a csapat megsemmisült), az AIR a léghámogató

mértékét (ennek csak akkor van valami haszna, ha a légitőlöny is a miénk) és a SUP a készletet (ez minden összecsapásban eggyel csökken, de természetesen az az alakulat, amelynél nulla, sokkal nagyobb veszteségeket fog szenvedni a harcban). A maximális érték mindenhol 9 lehet, de a kavés utánpótlás miatt ez nem sűrűn fog előfordulni.

A játékképernyőn Európa képét látjuk. Kék körök jelzik a NATO csapatokat, pirosak a VSZ-t, sárgák pedig a samtages átlamok hadseregét. Az utóbbiak nem képviselnek különösebb erőt és nem is irányítjuk őket. Annyit hasznunk van belőlük, hogy egy-két lépésre felfarthatják a VSZ déli csapatait és elvesztenek 1-2 ARM-ot.

Ha a leiderítés méntéka elegendő (ld. később), akkor az ellenfél csapatairól is lekérhetjük az ARM és AIR inlokát: ha a RECONNAISSANCE értéke legalább kettővel nagyobb, mint az ellenlálá, akkor mindkettőt látjuk; ha megegyező méntékú vagy eggyel nagyobb, akkor csak az ARM-ot; ha viszont legalább kettővel kisebb, mint az ellenlálá, akkor nem kapunk semmilyen inlot a csapatairól.

A játékot a NATO csapatok kezdik a mozgási lázissal (Movement Phase). Minden elokulatunkkal egy pozíciót léphetünk minden körben (leszámitva természetesen azokat, amelyek MOUNTAINS terapra léptek); valamelyiket kiválasztva a pointer zöld lesz és megdhetjük, hogy hova akarjuk mozgatni. A már lépett alakulatokat egy fekete pötty jelöli. Egy pozícióban csak egy alakulat lehet. Miután befejeztük a mozgást, a 'SPACE' megnyomásával lépünk tovább a támadási fázisba (Attack Phase). Ha van valamilyen bevethető legyvarunk (ld. később), akkor a támadási lázis előtt még ki kell választanunk a célpontját.

Támadni csak szomszédos pozícióban lévő ellenséges alakulatot tehet, e kijelölés a mozgáshoz hasonlóan történik. Nyilvánvaló, hogy célszerű általában egy ellenséges több alakulattal is támadni, lehetőleg hárommal vagy neggyel (a támadóerő ugyan nem adódik össze, de nagyobb veszteségeket fogunk okozni, mintha csak eggyel támadnánk). A harc kimonetolót főleg az ARM értéke határozza meg. Ha mondjuk egy 4-nél kisebb erősségű alakulatot támadunk egy 8 erősségűvel, akkor az valószínűleg meg is semmisül és nekünk nem lesz veszteségünk (ilyen ellenlót viszont már nem célszerű gyengébb csapatokkal is támadni, mert azok esetleg veszteségeket is szenvednek). Ha több csapatot támadunk egyszerre, akkor a támadásban az fog veszteségeket szenvedni, amelyik a leggyengébb volt. Két azonos ARM-mal rendelkező csapat összecsapásánál általában a támadó elveszt 1-2 AIR-t, vagy 1 ARM-ot. Nyilvánvaló, hogy erősebb csapatot csak akkor támadjunk meg, ha legalább egy másik, azzal azonos orójú csapattal is

támadjuk. Egy 9 orójú ellenséget viszont legalább 2 (de inkább 3) 8-asst támadjunk. Az elmondottak legikéjából következik az is, hogy nekünk nem muszáj támadnunk, de a gép által irányított játékos mindig támad, ha valamelyik: egysége érintkezésben van a miénkkel és az ARM-ja 2-nál több.

Miután kijelöltük a támadó csapatainkat, 'SPACE' megnyomása után, idegesítő villogás közepette lezajlanak a harcok és következik az utánpótlási lázisunk (Rebuild Phase). Az üzenetsor jobb oldalán látható, hogy miből mennyi utánpótlást oszthatunk szét a csapatok között (ARM/AIR/SUP), ha valamelyikből mindent kiosztottunk, 'SPACE'-szel ugrunk tovább. Vigyázat, a ki nem osztott utánpótlás nem marad meg a következő körrel! Mivel a SUP-tól eltérően az utánpótlás rendkívül alralmas mennyiségű (ARM-ot és SUP-ot csak e 2-3. körökben kap a NATO 4-6 db ködül, egyébként 0-2 db az utánpótlás). Ebből következik, hogy nyilvánvalóan a harcoló (vagy a következő körben harcba lépő) csapatoknak kell kiosztanunk az erőskést. Egyébként célszerűbb inkább 2-3 erős (8 vagy 9 ARM) csapatot tartani, mint egyenletesen feltölteni az erőket, mert így sokkal eredményosabbak leszünk.

Ujabb 'SPACE' után következik a 'légi lázis' (Air Phase); itt 56 (a VSZ-nél 65) egységnyi "bevetésből" kell kigazdálkodnunk, hogy a hadművelet ideje alatt milyen küldetéseket fog végrehajtani a légierő. A hét különböző típusú bevetéshez először a tartalékból (FROM RESERVE) vezényelhetünk az adott küldetéshez, majd a 'SPACE' megnyomása után tartalékból helyezhetünk gépeket (TO RESERVE). A tartalékban lévő (RESERVE) gépek itt természetesen megmaradnak a következő körre (ha mindegyik gép be lett vetve, ekkor néha kapunk 1 teljes darab utánpótlást is). A küldetésekből természetesen veszteség is lesz, annak a lügvényében, hogy az ellenlál hasonló célra mennyi gépet vot be. Az ellenlál által az előző körben bevetett értéket a számok színe mutatja: ha piros, akkor ő többet vetett be; ha sárga, akkor ugyanannyi; ha pedig zöld, akkor a jelenlegi beállítás szerint felülmúltuk. A probléma csak az, hogy mivel a számítógép mindig utánunk lép, ő már a mi beállításaink alapján adja meg a bevetéseit... A küldetések jelentőse:

AIR SUPERIORITY: Légitőlöny. A NATO-t irányítva teljesen felesleges erre törekednünk, mert a játék kezdetén a VSZ-é, és nem is nagyon akarják kiengedni a kezükből. Ha erre használjuk a gépeinket, akkor nagyon gyorsan el fognak fogyni, tehát célszerű már az első körben úgy 5-re redukálni, aztán az ott lévő gépeket már hagyhatjuk is. Különösebb hasznát a játékban egyébként nem láttuk, de biztos valami izgis dolog lehet, mert a számítógép mindig erre pazarolja a legtöbb gépet.

COUNTER AIR: Léglőhárítás. Az ASSAULT BREAKER és a DEEP STRIKE ellenszere. Ha itt a miénk a főlöny, akkor az ellenlál támadása küldött gépek szép gyorsan elhullanak, vagy sikertelen lesz a támadásuk.

INTERDICTION: A csapatok együttműködése. Ennek sem találtuk sok hasznát.

RECONNAISSANCE: Felderítés. Ez lehetőleg mindig zöld színű legyen (kettővel múltuk felül az ellenlót); mert ha sárga (egyenlő), akkor az ellenséges csapatokról, nem kapunk AIR- és SUP-inlot, ha pedig vörös, akkor semmit.

ASSAULT BREAKER: Bombázás. Ez az egyik leghatásosabb küldetés. Hogy valami

hasznára is legyen, legalább 10 replőgépet kell küldeniünk ilyen bevetésre (itt az ellenfél főlényo csak azt jelenti, hogy az ő támadása hatásosabb lesz). Ha megvan a 10 gép akkor a következő körben a támadási fázis előtt a program az üzenetsorban jelzi, hogy válaszunk ki azt az egységet, amellyel bombázni akarunk (*Select Assault Breaker Target*). Egy támadással az ellenfél elveszthet akár 3-4 ARM-ot és 1-2 AIR-t is, tehát nem árt összehangolni a csapataink támadását egy kis bombázással. 3-4-nél nagyobb AIR esetén, a célpont általában csak 1-2 AIR-t veszít, vagy abszolút sikertelen lesz a támadás. Mindenesetre nem árt minden körben bombázni az ellenséget, mindaddig, amíg 15 alá nem csökken a bevethető gépek száma (a maradék 5 valószínűleg kellőre fog a feldorításhoz).

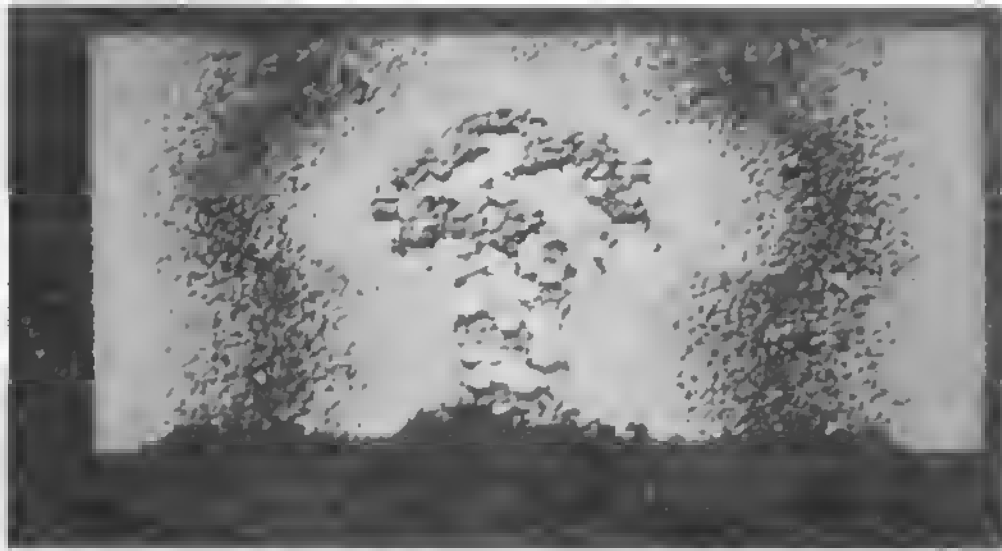
DEEP STRIKE: Ez mondjuk alacsony-támadást jelent, de abszolút semmi nem történik, amikor elküldtük ilyen bevetésre a 12 replőgépet (persze azon kívül, hogy elvesztettünk belőlük néhányat).

IRON SNAKE: A jelenség az előbbi küldetéshez hasonló, szóval inkább ezt is kihagytuk az életünkéből.

Miután beállítottuk a bevetésre küldött vagy tartalékba helyezett gépek számát, újra egy vidém 'SPACE' jön és a következő kör előtt már csak egy dolgonk van: indíthatunk nukleáris- ('F1') vagy vegyi fegyvereket ('F7'). Az előbbikkel kapcsolatban nem nagyon tudunk nyilatkozni, mert holmi kódok iránt érdeklődik a kiövéshöz (sajnos, nem egyeznek a 16-bites kódokkal). A kémiai fegyver bevetésének sem láttuk sok értelmét: egyszer lehet használni és az ellenséges katonai tömb valamelyik országának a városára pottyant — a harc kimenetelére nem volt túl sok hatással, ha csak onnyiban nem, hogy rögtön visszalétek egy másik rakétát nukleáris robbanófejrel. A számítógép egyébként buzgón alkalmazza a különféle rakétákat, amennyiben nem halad valami jól a támadása: azt a lépési fázisa előtt *Enemy launch... this is no exercise* felírat és a szokásos komótosan haladó célkereszt jelzi. Ha valamelyik játékos rakétát vetett be, akkor megnézhetjük, amint az igen rondán megrajzolt célpontra hullanak, aztán bejelentkezik az igen barátságos 'Warcomp', elregélli, hogy malyk város volt a célpont és milyen rakétákkal támadták, sajnálattal közli, hogy a város elpusztult/lelathatatlanná vált, aztán szépen megköszöni a figyelmünket és offline-ba teszi magát.

Az említettekén kívül még mindkét félnek lehetősége van egyszer vegyi fegyver alkalmazására az ellenséges csapatok ellen: az első lépésünk után a program az üzenetsorban érdeklődik, hogy be óhajtuk-e vetni az előrenyomuló ellenség ellen (*Enter chemical release code...*). A kód egy darab 'Y' billentyű megnyomásában rejlik — ha nem akarjuk bevetni (még egyébként semmi betűse — de mién ne?), akkor 'N'-nel félrehojtjuk jobb napokra.

Ha a NATO-val játszunk, akkor a gépnek még van egy nagyon rossz szokása: ha teljesen vesztesre áll, akkor megnyomja azt a bizonyos kis gombot és egész Nyugat-Európát beteríti bombákkal (*Massive enemy launch — targets many...*). Ezt olyenkor szokta oljétszani, ha az északi részon támadó főerőt teljesen felszámoljuk. Ezzel a játéka természetesen véget is ér és függetlenül attól, hogy hány csapatunk maradt, a VSZ győzött (?) és ezzel vége is a civilizációnak. (*Jaj, de kár! — CoVboy*) Ehhez a mókához csak akkor volt szorencsénk, amikor is forgatogás kombinációs



△ Puk! Szarhuaz világ! (PC)

készségünknek köszönhetően, a 25. napon egyetlen támadással felszámoltuk a számítógép maradék négy csapatát és mindössze a kétfűtű hedsorogo maradt (az is csak azért, mert bent kötött a tenger közepén és sajnálatos módon nem tudtunk oda-sietni hozzá...).

A 29. napon a számítógép által irányított játékos lépése után még lezajlik a támadási és az utánpótlási fázis, aztán a játék véget ér és jön az értékolés. A VSZ győz (*NATO army defeated*), ha az utolsó körig sikerül klazorítania (vagy végképp felszámolnia) a volt NSZK területéről a NATO csapatokat, egyéb esetben pedig a NATO diadalmaskodik, mert megállította az inváziót (*NATO victory, peace talks underway*). Ezelatt egy jelentést kapunk a nukleáris- és vegyi fegyverek alkalmazásából létrejött civil veszteségekről, valamint egy százalékos értékolást a hadvezérei ténykedésünkről. Ez utóbbinál a program nem kimondottan csak az ellenségnek okozott veszteségeket vesz figyelembe, tehát nem árt vigyázni a saját csapatokra is. A NATO-t irányítva egy 90-92%-os eredmény mér jónak számít, a VSZ szol viszont elég nehéz 95%-nál gyengébbet teljesíteni.

Mivel a játék kezdetén a VSZ-csapatok majd kétszeres túlerőben vannak mind a csapatok számában, mind pedig az ARM és AIR összaságónok tekintetében, a játék akkor érdekes, ha a NATO-t irányítjuk. A másik oldallal tehát nem nagyon foglalkozunk, mert az oróviszonyokat figyelembe véve igazán nehéz dolog nem megnyerni a játékot 6-7 lépés alatt. Ha NATO-val vagyunk, ekkor már izgalmasabb a dolog. Először is nem árt a harmadik lépésre halasztani a komolyabb összecsapást a főerőkkel, mert ezükségünk lesz a 2-3. körben kapott nagyobb mennyiségű utánpótlásra. Az alsó három lépésben tehát az északi részon vonulunk vissza szép rendezetten (közben lépünk úgy, hogy az arós USA V. CORPS és a WEST GERMAN II. CORPS egymás mellett legyen (majd ezekkel fogunk támadni). Dóten az első lépésben az USA VII. és WG III. hedsorogokkal lépünk előre egyet és a támadási fázisban támadjuk meg velük a 8TH tankhadsereget, ami szépen törődik is a pályáról. Mivel az 1ST AMPH csak állni fog a tengeren, az 1ST POLISH megáll a volt NDK határán (lekóti a káda dñs hedsorogot), az 1ST AIRBORNE pedig áldozat lesz a haza oltá-

rán (vagy Elzászban, vagy pedig a holland-német határon fogják ledobni — mi pedig ettakarítani — őket, a kezdeti majd' kétszeres túlerő mér is csak másfélszeresre csökken. Az első kör utáni utánpótlási fázisunkban mindentől egyet kapunk. Ezt adjuk oda a WG III-nak (ha az USA VII. ARM-ját 9-ro töltönénk, akkor a VSZ csapatok az első körben ezt bombáznák meg és a támadási fázisukkal nagyon nagy veszteséget okoznának neki). Így viszont az USA V.-öt fogják bombázni (csokótyko oredmennyel), a felső részon levő 8 alakulattal lépnek egyet előre, alul az USA VII-et támadják, még dőlebbre pedig elintézik a somleges Jugoszlávia és Ausztria csapatait. A következő lépésünkben támadjuk meg az első lépésben ledobott ojtóernyősöket (nem baj, ha hasonló erejű csapattal, úgyszincs SUP-juk), északon tolassunk visszafelé egy lépést mindenkivel, a dőten levő két csapatunkkal (WG III. és USA VII.) pedig a 10TH ARMY-t fogjuk megtámadni (az is egy gyenge 4-es) — természetesen csak azután, hogy a nyakébe szórtuk az első utánpótlási fázisunkban beállított *Assault Breaker*. Így itt már két alakulatot tüntetünk el különösebb veszteség nélkül. Az utánpótlás 4-4-5 lesz — azt szét is oszthatjuk a két harcoló csapatunk között, mert a VSZ következő bombái az USA VII. nyakéba hullanak (ha szarancsónk van, nem veszünk túl sokat az utána következő támadással sem). A következő körben északon ismét visszashótélunk mindenkivel, a VSZ-csapatok pedig szépen baktatnak utánunk. A csok határon levő két arós csapatunkkal támadhatjuk mondjuk a 3RD GUARDS-t (ha túl orós még, akkor megtámadhatjuk bombázással is őket). A következő utánpótlás 6-6-7 lesz, amelyet osszunk szét a WG II., az USA V. és a WG I. (a legószakibb csapat) között úgy, hogy az lehetőleg mindegyiknek 9 ARM-ja és 4-5 AIR-je legyen (a maradék mehet a már harcolóknak). A következő lépésben pedig lépünk egyet előre a WG II-vel és az USA V-tel, amalyekkel — természetesen bombázás után — majd megtámadjuk a 8TH GUARDS-T. Mivel a számítógép ológ buta módon nem lép tovább olyan alakulattal, ami az ellenséggel érintkezik, az északi részon csak a 2ND és a 20TH GUARDS fog továbblépni és a WG I-et fogják támadni. Ha onnek az ARM-ja 9 körül van és AIR is van 2-3, akkor csak körönként egy-egy AIR-

kell utánpótlásnak juttatnunk neki, mert a 20TH alvázrik rejtje (csak nem szabad visszatámadnunk). Amíg ők ott elszórakozgatnak, addig a dőlebbre levő 4 erős alakulatunkkal szápon forgágyoljuk az egész frontot. Olé! Majdnem elfelejtettük: az alszók közül az V. CORPS az első két lépésben lépjen északra, ahol majd feltartja a Jugoszláviát jövő 3 VSZ-csapatot, amíg valamilyen erősebb alakulatunkat le nem küldjük oda rendet rakni. (Érdekes. Én ezt a játékot megverem egy negyed óra alatt, de ebből én nem értek egy szót sem... — CoVboy)

Ez persze csak egy recept az indúthashoz. Mindenki úgy csinálja, ahogy jólesik neki — e lényeg az, hogy mindig ászpontosítsuk az erős csapatainkat egy ellenségre (amit mindjárt meg is bombáztunk egy picit) és azonos arójú (vagy erősebb) alakulatot lehetőleg még akkor se támadjunk, ha több csapattal is támadhatnánk. Az erősségig lehet szápon védekezni...

— A 16-bites verzió —

Az Amiga- és PC-változatot előg alaposan megváltoztatták: beleaktak egy csomó bővítést és a játék sokkal nehezebb lett. Mivel negy vonalakban azért meggyazik az eredetivel, csak a különbségeket fogjuk felsorolni (az is lesz bőven).

A legfontosabb újítás az, hogy csak a NATO-csapatokat irányíthatjuk és a játék elején beállíthatjuk, hogy milyen kezdőpozícióból indulnak a csapatok:

OPENING GAMBIT. Ugyanaz a helyzet, mint a 8-bites eredetiben. A két szembenálló fél csapatát felsorakoztók a határon és a VSZ-csapatok máris támadásba lendülnek. Nincs mozgás a rakétákra vonatkozóan.

OUT OF STEP: "Lépéshátrány". Itt még nincs meg a frontvonal, a szambanállók haderő az alhelyezési körleteikből indulnak mag (a BRITISH I. CORPS például London mellett áll). Első dolgunk tehát az, hogy visszavonulás közben egy ászfelügő arcvonalat hazzunk létre.

AFTER THE INF.: Tulajdonképpen ugyanaz, mint az első, de nem lehet semmilyen rakétát használni. Mivel a szambanállók katonái vezetői bejelentették, hogy bármilyen nukleáris fegyver alkalmazására teljes csapással válaszolnak, itt csak a hagyományos csapatok lognak ászzecsapni.

STARWARS OPTION: Itt is az elhelyezési körletekbel indulnak a csapatok és a nukleáris fegyverek közül csak a harcászati rakétákat lehet alkalmazni (id. az indítási kódoknál az első csoportot).

WHAT IF: "Mi lenne, ha..."-apcló. Nincsenek amerikai csapatok, csak az európai tagállamok csapatait fogjuk irányítani. Nem túl sok esélyünk van...

A kivételozás a grafikán kívül még annyiban változott, hogy az újanetsar, a nép és fázis kijelzése átulra került, valamint ugyanitt látható a csapatok léleje is. Az újanetsarban még van 2 lnto, ami a 64-ason nem volt: az egyik a POP, ami az aktuális pozícióban élő civil lakosság számát jelzi (ho oam- vagy vegyifegyvert lövünk ki bárhova, az a szám nyilvánvalóan erősen redukálódik és az ártókalásár pedig majd számankériki tölünk); a másik a RAD, ami a sugárzás nagyságát mutatja (ennek csak hatása nincs, mert sugárterhelőzt részekon ugyanúgy mozoghatnak a csapatok, mint máshal és vesztségük sem jelentkezik). Ho valakik érdekelne, a sugárzás egyébként káránként csökken és az atomfőtekek a bevetett kilitonnak lüggányében jóval nagyobb

szennyeződést okoznak.

A kezelős teljesen ágvázerekt: a bel clikk mindig kijelölést jelent, a jobb clikk (vagy "ESC") továbbbőltés, kiőpés valamelyik menőbel, vagy — ha mazgásnál vagy támadásnál kijelölünk egy csapatot — a kijelölés megszűntetése.

A játék menete is megváltozott: először a mazgási fázis (MOVEMENT PHASE) ján mindkét félnek. A lépést a VSZ-csapatok kezdik, a következő körben pedig a NATO-lép előzár. Ha a légifőlány (Air Supanonty) a miénk, akkor a mazgási fázisak előtt a program érdeklődni szekott, hogy akarunk-e elsőnek lépni (mőjd mindenki eldönti, hogy erre szűkség von-e). A támadási fázisban először beállítjuk a támedni kívánt ellenlőteket, utána megadjuk az esetleges bombázás (Assault Breaker) célpontját, majd a két fél támadási fázisa egyszerű zajlik le. Az utánpótlást színiőn a NATO-csapatok kapják előzár.

A 16-bites verzióban nincs külön fázis a stratégiai léglerő és a nukleáris fegyverek használatára. Ezeknek mindig a mozgási fázisainkban adhatunk parancsokat külön-bőz monőkbő, emelyeket a funkcióbil-lontyúkkal hívhatunk be a kápornyőre. Az "F1" és az "F2" a populáció és a sugár-szennyezősség elaszítását szamlőlteti (a világosabb színek jelzik a magasabb értékeket), az "F9" az I/O menő, a tábbiben pedig az előbbi dőlgakat találjuk:

STRATEGIC LAUNCH ('F3)

Rakéta indítás. Ehöz először is az azo-nashási kődot kell megadnunk (MIDNIGHT), de egyes típusok indításához egy újabb kőd megadása is szűkséges (PROWESS). A MIDNIGHT megadása után választhatunk, hogy valamilyen rakétát akarunk indítani az első ponttal, illetve beállíthatjuk az ellenlőti áttal alkalmazott nukleáris fegyverre szűkséges alloncsapást. Az első pont választása után a program kőri a bevetni kívánt rakéta lődőnevőit. A lődőnevő eredetileg benne voltak egy "bt file"-ban, de mivel egyre jobban alharapőzott kőtes egyének azon szakősa, hogy az ilyeneket letárlőlőgit, a lemezről, mielőtt továbbbődnák, mi is felsoroljuk őkat (majd ahol őppon lesz hely). A *-gal jőzött rakétáknál nekünk kell megadnunk a kiválasztott célponlat, harcászati rakétát pedig csak olyan áttólől őllen alkalmazhatunk, amely valamely anját csapatunkkal szomszédas pozícióban áll. Az atomfegyverek normál, a neutronfegyverek bald, a vegyifegyverek pedig kurzív szadással vannak felsorolva. A több robbanőlejet hardzoz rakéták zárőjelben tesznek: ennek azért van jelentősege, mert ha az ellenlőlnek van reflexcsapás beállítva, akkor a több lejőnl beállított viszoncsapással fog válaszolni. Az egyes csoportakon belül a sorrend a hatástőket is szőmlőlteti, például: egy maximális őreőjű alakulat áttőn bevető SWITCHBLADE kb. 50% vesztesőget lők okozni és a sugárzás (vole pedig a civil lakosság vesztesőge is csakőly lasz), őgy (HEADBUTT) pedig őszorőőn mindőnt letőrlő a tárképről (a színek azért meradnak). A lődőnevőkkal kőpc-salatban mőg megagyazőndő, hogy ha az indításí apclő nem őnődőőlyez valamilyen nukleáris lőgyvőrt, akkor természetesen a program visszadőbjő a kődot.

A másik apclőban a reflexcsapás állíthatjuk be arő ősaatra, ha az allensőg vőtnő be valamilyen rakétát. Ha van ilyen beállítva, akkor az őllenlől csapások arőamati-kusan áttiválődők (ha célzatt rakétáról vőn sző, akkor ilyenkor az allanlől mozgási fázisban adjuk meg a célponlot). Az ALTER-pont választása után adhatjuk meg a reflex-

csapőskánt szőtgálő rakéta lődőnevőit, az őgy (SINGLE) vagy tább (MULTIPLE) tőhet ősetőre (megagyazőndő, hogy mindőnkőp-on tább tőhetnek szőmők, ha őgy kőrőn belül őgyőnl tább rakétát vőtőnk be). Mindőnk lőyat állít ba, ami jőlesik nekí — ha nem STARWARS OPTIONS-főkozatban jőtt-szőttunk, őkkar rőszőnkől mind a káttőnl FUMBLE WINTER-í (tőlőas csapás) adtunk meg, ami rendkővőly őgyorsan őldőntí az ősszecsapást: 0:0 lesz az arődmány, mert őgyanaz fog visszajőnni...

A harcászati rakéták kivőtelővel nem túl sok őrtőlmőt lőjtőnk a rakéták használatának. Egyrősző őgy csomó őgyan stratégiai cél-pontőkat (repőlőtarek, parancsnakságok, kilővőállások, stb.) támad, de mőg kázve-tett mődőn se betőlyásalja a játék végkime-netőlőt — őgy lőhát szamml őrtőlmo. Ráadá-sul az őllenlől mindőn csapásunkra hason-lő kaliberő ellancsapással fog válaszolni és mivel őgyőly őgyőőőőőők vagyunk, mi hűzzük a rővidebbet. A harcászati rakéták-kel kőpcsalatban pedig annyit, hogy — mivel őgy mozgási fázisban annyit rakétát indítunk, amőnyit jőlesik — HEADBUTT-őkkal szőp sorbőn kirádrázhátjuk az őssző ellensőges csapatot őgy kőr lőfőrgő-sa őlőt, de őgy mandjuk őlőg őgyhangő lenne a játék...

SPECIAL MISSIONS ('F4')

Eböl is csak őgy darőbő vőlt az eredetiben, itt beállíthatjuk, hogy a kőlőnbőző speciális őgyőőek milyőn célokat támadőn-nak. A CHEMICAL őgyanaz, mint az előző verzióban a CHEMICAL RELEASE: vegyí legyvarakat tőgnak bevetni az ellensőg őlő-ranyomulőšanő akadályozősára, az ASAT jelentőseről lőgalumunk sőnc (visszant őgy partiban áttőlőbőn tábbőszőr is lőhő őasz-nőlni), a SPECIAL FORCES RAIDS ponlőnl pedig három lőhőőőőőőőből vőtasztjuk ki, hogy a kámmandőők az ellensőg mēlyik szőrvazatő őagják zavarni (rőszőnkől az utánpótlást őőzktuk zavarni). Sőt tőhőőő haszná őgyan őgyőknak sem lesz (sőt, semmily), de azért ártani nem őrt, ha beállítjuk őket.

STRATEGIC AIR PHASE ('F5')

Ez őgyanaz, mint a 8-bites változat hasanlő nevő fázis, csak itt őgyrősző a mazgási fázisban kell megadnunk az adott célőre bəvetőndő repőlőőek szőmőit, más-rősző nem lőhő őgőek őlőlrőnyltani őj fēl-adőre: ha valamilyen bevetőőre őfőkődőtő a őgőeket, akkor őgyan a kővetkőző körben lőhő őőőkőntőni a szőmőkat, de a kővőn: őgőek nem kőrőőnk a tartaléba (!), azőz nem jőlőnnők meg a kővetkőző kārban a RESERVE-nől. Egy másí őjítás, hogy a stratégiai léglerő is kāránként kap utánpótlást, de akārőek a csapatok utánpótlás-nál, itt sem merad mag a kővetkőző kārre a ki nem ászott mēnyisőg. Célőszarő tehát a mozgási fázisunkat rőgtőn annak a klasztá-sával kezdeni.

A léglerő bevetőőőnek a céljal kőző bető-pont nőhány őj pont (stratégiai bombázás és légőőhőrtás), de szőmbőn a 64-as vőhá-zattal, a léglerő nam túl sok hasznat hajt. A ponlak kőzöl az AIR SUPERIORITY-nek van valamí lőhőőő haszná, mēgpedig annyiban, hogy ha a miénk, mőgtardíthatjuk a tőpőssorrendet. 64-en az allensőges csapőtők bombázásával darakasan meg lőhőőett őrtkőtni őket, itt visszant semmí tőnyőőeg hasznat nem hajt: őm őgyan nem kēlt lőgalőbb 10 őgőő ől-kőődani támadásra (1-nől is lesz bombázás), de csak őtyőn alakulatőknak akaz 1-2 ARM-nyl vesztesőget, amēlyeknek nincs őgyetlan AIR-őő sem (1-3 AIR-nől őgy AIR lasz a vesztesőge, tábbnál pedig

bázelút semmi). Így tehát itt csak egyetlen felhasználása van a légierőnek: he a délen előretörő gyengébb román csapatokat minden körben megbombázzuk, ekkor szép lassan a távolbóli is végazhatunk velük. A DEEP STRIKE pont itt arra jó, hogy azonnal elvasztásuk az összes gépünket... A RECONNAISSANCE-ba itt nem fontos beinvaszálunk, mert nincs hatással az ellenséges csapatokról kapott infókra: ilyeneket akkor kapunk, ha a jobb alsó sarokban levő AWACS online-ban van.

WARCOMP ('F6)

Egy újabb szellang: itt különféle üzeneteket láthatunk a mellékedezsintersken (Földközi-tenger, Skandinávia, stb.) harcoló csapatainkról, amelyek ugyan nem szerepelnek a játékból, de a játék készítői nyilván azt gondolták, hogy majd drukkolunk nekik.

DIPLOMATIC OPTIONS ('F7)

Újabb igen használhatóan menüpont. Itt különböző diplomáciai fogásokat lehet alkalmazni: megadjuk magunkat (SURRENDER), tűzszünet (OFFER CEASE-FIRE), nukleáris tűzszünet (OFFER NUCLEAR CEASEFIRE), nukleáris fegyverek részleges/teljes bevetésével fenyegetőzünk (THREATEN SINGLE/TOTAL REFLEX), vagy magnézzuk a diplomáciai üzeneteket (VIEW DIPLOMATIC MESSAGES). Ez utóbbi rendkívül "hasznos" dolog: általában Svájc szokta ajánlani, hogy jó lenne, ha nagyon gyorsan megkezdénénk a tárgyalásokat a tűzszünetről. A teljes tűzszünetet csak egyetlen alkalommal fogadta el a VSZ: amikor már úgys majdnem elfoglalták a teljes NSZK-t.

RESUPPLY ('F8)

Ez nem egy rossz dolog: itt megnézhatjuk a NATO-csapatok utánpótlásának ütemezését e hadművelet idejére (beleértve a stratégiai légierőt is).

A számítógép által irányított csapatok a 64-esnél sokkal "okosabbak" lettek: mindig a leggyengébb csapatokat támadják és most nem állnak le szőrekezni minden egyes újjukba kerülő csapat megsemmisítésével, inkább az előretörésen von-e hangsúly. Ha nem sikerül mlolóbb egy összetűgő frontvonalat összeheznünk, akkor szépen bekerítenek bennünket (vagy a program dönt úgy, hogy stratégiai áttörés történt) és hadvezérlő babaerjainkat, maximum hablévos izosításóra használhatjuk valamelyik irrekvantált szibériai üdülőtelepon. A játékból egyébként senki ne

számítsen olyan eredményekre, mint 64-esen, mert a harcok elbírálása itt teljesen irreálisan sikeredett: 3 maximális arejú csapattal támadva maximum egy 3 ARM, 1 AIR erősségű ellenséges alakulatot lehet azonnal megsemmisíteni — ennél erősebb csapat pedig elveszt mindjuk 1-2 AIR-t. Ha pedig egy erős ellenséget támadunk hasonló erővel, akkor a maximális vesztesége mindjuk 1 ARM lass — vagy semmi. Ez egyébként azt eredményezi, hogy úgy általában egyik fél sem tud különösebb veszteségeket okozni a másikkal: a NATO hátrál 2-3 lépést, az utánpótlásából leköti a frontvonalat tartó csapatok és máris előállt a patthelyzet. A VSZ utánpótlása ráadásul sokkal jobb, mint a 64-es változatnál: minden különösebb gond nélkül pótol bármilyen veszteséget és ráadásul 5-6 kör előtt majdnem a maximumra tölti az összes első vonalbeli csapatát. Egy újítás azonban van, amit esetleg ki lehet használni: minden megtámadott csapat annyi SUP-ot vesz, ahányan támadták (ha közben ő is támadott, akkor az még egy veszteség). Ha valamelyik alakulat SUP-ja elfogyott, akkor függetlenül az ARM és AIR mennyiségétől azonnal visszavonul (xx FORCES TO RETREAT), továbbá reális veszteségeket is fog szenvedni. A móka ebben az, hogy az ellenfeai SUP-ját ugyebár nem látjuk, továbbá figyelembe véve a saját SUP-utánpótlásunkat (egy idő múlva már nem nagyon tudjuk kiosztani, annyi van), a VSZ-nek sem okozhat nagy gondot az újratöltése. A játék során námi sikert esetleg úgy érhetünk el, hogy a csah határról kiinduló gyenge VSZ-alekulatokat 2-3 erős csapatunkkal felszámoljuk, a román csapatokat pedig lebombázzuk — az északi részen nem tarom számunkra különösebb bebér...

Ez volt tehát a THEATRE EUROPE. Meg a CONFLICT EUROPE is. A magunk részéről nagyon szeretjük az ilyen jellegű stratégiákat, mert a aek illi-teli és a dolog logikája (függetlenül a támától) a sakkra emlékeztet. 64-en tényleg nagyon jó azórákeozást is nyújt — a 16-bites változat már kevésbé. A modernizált verzióba ugyanis csupa olyan dolog került, ami ugyan érdekessé és összetettebbé tenné a játékot — ha ténylegesen működne. Így viszont csak csupa felesleges szellang az egész. Az összecsapások irradális veszteségerányával együtt pedig a játék ebből áll, hogy hátrálunk pár lépést,

aztán állunk és nem csinálunk semmit — a VSZ nem tud áttörni, hurrá, de ügyesek vagyunk! Szóval ez így egy kicsit unalmas lett.

Rakétaindító kódok

NATO/VSZ. <célpont>

*: a célpontot mi adjuk meg

(), löbb robbanó

atom/neutron/vagy/ töltel

— Harcászati (csak harcoló csapat ellen) —

*SHARP STICK/MAY THE FIRST 1 csapat

*SWITCHBLADE/BEAR PAW: 1 csapat

*DIRTY HARRY/SMOG BIRD 1 csapat

*KNUCKLE DUSTER/RED STAIR 1 csapat

*HIGH LIGHT/SHARK BITE: 1 csapat

*HEADBUTT/THUNDER CLOUD: 1 csapat

— Rövidhatótávolság —

*LITTLE JOE/STAIR BURST, 1 csapat/város

*WHITE SPOT/GLASS: 1 csapat/város

*JULY 14/HELLFIRE: 1 csapat/város

(FIRE WALL/IRON CURTAIN): 4 csapat

(BLISTER/STEEL BOX): 4 utánpótlási terület

(CAROTTE/SPEARHEAD): 8 rakétaindító állás

(GUILLotine/WARHAMMER: 1 parancsnokság

(IRON FIST/STEAM ROLLER): 8 erős csapat

— Középhatótávolság —

(VAMPIRE/ROAD BLOCK) 8 utánpótlási vonal

(CORVUS/BROKEN WING): 16 reptér

(AQUILA/SNOWDRIFT) 16 reptér

(LEECH/BROADSWORD): 8 utánpótlási terület

(WHATH/SMOKE SCREEN): 8 utánpótlási terület

(CIARM/WHITE TIGER) 8 lakotarys

(KEYSTONE/SWAN FLIGHT) 8 rakétaállás

— Stratégiai —

*KARMA/SKY ROCKET) 1 csapat

*MITIGATION/MOTHBALL: 1 csapat

FUMBLE WINTER/FIRESTORM Teljes csapás

— Cirkáló —

(PAPER BAG/TIN TACKS) 16 reptér

(FIRE CRACKER/WHEAT SHEAF) 16 reptér

(GROUNDED/AUTUMN MIST): 16 reptér

(PLAQUE/WHIPLAST) 8 utánpótlás

(FAMINE/FOG BANK): 8 város

(RAINWASH/NIGHTMARE) 8 parancsnokság

Úgy hisszük, nem kell különösebb bevezető a **POPULOUS 2.** elé. Kezdjük egyszerű helyzetjelentéssel felrást: egy kicsit jobb lett, valamint a Bullfrog a görög mitológia köntösébe burkolta az eseményeket. Mívei valószínűleg nem sok olyan földi helendő van, aki valamilyen 16-bites gép boldog tulajdonosa és ne játszott volna a játék első részével, az alapvető dolgok magyaráztatásától az alkalommal áttekintünk és csak az újításokon fogunk csemogézni. Az is lesz bőven.

Szóval bejelentkezés után egy 5 pontból álló menüt kapunk, amelyből az utolsó kettő esetleg már ismerős lesz máshonnan, a **CUSTOM GAME**-mel pedig az adott pályán gyakorolhatunk.

jelent: **IHHDCEDAFQOQTELT** (az arcot aztán mindenki étallíthatja maga).

CONQUEST GAME

Hódítás (vagy Inkább "karrier"?), folytatása. Ha még nem játszottunk egy pályán sem, ekkor az első pályát kapjuk (**DOEGAC**), egyébként az utoljára teljesített pálya sorszámanál 4-6-tal nagyobb sorszámmal pálya lesz aktuális. A következő pálya nevét a **BATTLE AT** kezdetű sorban látjuk, mögötte pedig a sorszáma. Témászerűen (akárcsak az első részben) itt sem muszáj az első pályán kezdeni, a pályakódot bármikor átírhatjuk nagyobbra — vagy éppen kisebbre, ha a szükség éppen úgy hozza, hogy több tapasztalatra lenna szükségünk,

bekapcsolva, akkor nagyszerű szórakozás, amint az ő populációt kirugdassuk a közös földről — az övét edőbbálmak, e mielőtt pedig nagyobb várost csinálnak.

CANT RAISE LAND. Ez roppant bunkóság — nem lehet növelni a földet, csak csökkenteni (ez vonatkozik a tenger felszínére is). Ha valaki bólegondol abba, hogy hogyan is lehet nagyon gyorsan kiegymelni az új városainknak szükséges felszint, az sűrűn csuklani fog az ilyen pályáktól. Ráadásul az első ilyen pálya (**UXHEAF**) még tők iapos is és csak apró szigetekből áll. Csak úgy tudunk győzni rajta, hogy a valósai jelvényünkkel mindig az ellenséges településekhez küldtük a fedél nélküli kőricál emberkeinket és ott harcolva kellett terjeszkednünk. A településeket tehát itt nagyrészt zsákmányoltuk — amit meg nem értünk ai, azt meg felgyújtottuk (ez a módoszer porzsa csak akkor lesz sikeres, ha már rögtön a játék elejétől alkalmazzuk — ha időt hagyunk az ellentőlnek a megerősödésre, akkor lújhajuk a partit).

CANT LOWER LAND. Az előbbi ellentéte, ilyenkor nem lehet csökkenteni a felszint. Ez így még úgy-ahogy játszható, de eléggé telessítja a felszín klogyonesítését, ergo lassabban növekedhetnek a városaink és valők együtt a teljes populációnk.

WATER IS FATAL. Ha ez a pont aktív, akkor a vízbe pottyant populációk csak rövid időt (4-5 másodpercet) bírnak ki a vízben, aztán szépen átkúnnak a történelem színpodáról. Ez olyankor tud nagyon hálás lenni, amikor mondjuk valamilyen harcost küldtek a népünk ellen: szépen körbeásuk a fickót és elnőző mosollyal szemléljük, ahogy megfullad (*Prometheus*-t kezdve a konkurencia nagyon figyel a harcossaira, szóval onnan az már nem fog menni).

OPPONENT'S DOT NOT SHOWN ON MAP. Ez is jópofa játék. Az első részben ugyebár megszokhattuk, hogy az ellentel városait és mászkáló embéréket villogó pontok mutatják. Most néha a program ottékkint ottól és ilyenkor csak az infoban látjuk a teljes populációját — ha többre is kíváncsiak volnánk, akkor szépen keresgélhetünk.

NO SPROG WITH RIGHT MOUSE BUTTON: Ez mi lehet?

DISASTER DOTS NOT SHOWN ON MAP: Ha aktív, akkor nem látjuk az ellenfél által bevetett varázslatok hatását. Ez tulajdonképpen lényegtelen, mert azokból, amiket mutat, egyedül a lödrangés ellen tudunk védekezni — azt meg akkor is megtehetjük, ha nem mutatja.

SWAMPS ARE SHALLOW: Sokéty mocsár. Ha aktív lenne, akkor — ugyanúgy, mint az első részben — a mocsaras pozíciók csak egy populációt nyelnének el, aztán normál felszínre változnak, ilyenkor még egyszer sem találkoztunk: a mocsarak mindig "fenekellenek" voltak és csak bántással lehetett eltüntetni őket.

Az első részen levő **SHOW OPPONENT DEITY** választásával megnézhetjük az ellenfelünk ügyességét. Azaz csak nézhetünk, mert a lényeg (az általa használható varázslatokat) nem látjuk, csak arcképet, rövid röplélmázást e reakcióidejéről és néhány röpké szól a görög mitológiában betöltött szerepéről. Az első részben különféle isteni jelzők (**MORTAL**, **IMMORTAL**, **ETERNAL**, stb.) mutatták a nehézségi fokozatot, itt ezt a szerepet a konkurrens istenségek neve hivatott betölteni, amelyek kb. 6-8 teljesített pálya után váltják egymást, *Epimetheus*, *Pan*, *Prometheus*, *Porsephone*,

Az alatta levő sorban a **THE LANDSCAPE IS WINTER/BARREN/SLUDGE/FERTILE** mutatja, hogy a következő pálya felszíne mennyire termékeny. Ennek különösebb hatása nincsen, azonkívül, hogy ettér a színük: a **FERTILE** pályákon gyorsabban növekedik a populáció, da mival mindkét isten ugyanazon a pályán fog dolgozni, végül is oly mindegy. Az viszont lehet, hogy ehhez részhez nem akarnak scenario-disket csinálni, mint az elsőhöz, mert e különböző felszíni formákon más települési formákkal fogunk találkozni.

Lejjebb látjuk, hogy a következő pályán a kőllöntala varázslatokból milyeneket használhatunk. Valamelyikre ráclckelve a játék "help"-et ad a használatáról — azaz csak edna, mert emít mond, az nem sokat ár. Később részletesen foglalkozunk mind-egyikkal. Egyelőre csak egy megállapítás: a konkurrenciának nem feltétlenül csak ezek a varázslatok lesznek!

Az első részen vannak felsorolva az egyéb nehezítések/könnyítések, emalyak ránk fognak vonatkozni. Az aktívakat pipa, a többit X jelöli.

RAISE/LOWER ANYWHERE ON MAP: Ha aktív, akkor a pálya bármelyik pontján emelhetjük/csökkenthetjük a felszín magasságát, például az ellenfél pályáján kirughatjuk az embereit e városukból, vagy éppen belepottyantathatjuk őket a vízbe. Egyébként csak a saját területen áphkozhatunk, ott is csak akkor, ha e játéktérben látszik legalább egy városunk közepe (**POPULOUS 1**-ül albeszélve: **LAND BUILT ON TOWN**).

RAISE/LOWER ANYWHERE AT SEA LEVEL: Az előbbi ponttal általában párhuzamosan, ha aktív, akkor a tenger felszínén is lehet egy-egy dombot emelni, ha valamilyik emberkénk is látszik a játéktérben (csak onnyit, amilyen járni tud, annyit nem, hogy te is telepedhessen). Ha ez a pont ki van kapcsolva, akkor nem tudunk harcost rászabadítani az ellenfélre, ha a városaitól tenger választ el bennünket.

CANT RAISE/LOWER OPPONENT'S LAND: Ha aktív, akkor az ellenfél földjén (valamelyik városa által használt területen) nem módosíthatjuk a felszint. Ha nincs

CREATE YOUR DEITY:

Az isteni ügyesség boállítása. Mindenek előtt az első sorban megadhatjuk, hogy kicsiny népünk milyen néven imádkhat bönünket. (**Nakem Koiczbauer Egon** néven hódolhatnak. Úgy legalább kevesebbet fognak kéremkodni — **CoVboy**) Jobb oldalt látható imádnivaló képmásunk, amit randórségi szellemkép mintájára három részből pakolhatunk össze (újilenyomatra szerencsére nincs szüksége e népnak). Bal oldalon hat ábra látható, amelyek Énfelségünk tájékozottságát mutatják a hat csoportra osztott deus ex machinák világában. A hat csoport az ember, a föld, a levőgő, az ég, a tűz és a víz. A tájékozottságunkat a négyzetek sárga része mutatja. Ezeket az "explorance point"-jainkkal, azaz az egyes világok meghódításáért kapott villámalinnkal növelhetjük: minden villám egy pixelnyel emeli annak az ikonnak a sárga részét, amire ráclckeltünk. A pixelsorokat helylártek-szerűen kell felfogni: ha valamelyiknek teljesen fehértöttük a jobb oldalát, akkor az egy pixelnyel emeli a balt is — aztán kezdhetjük újra fehériteni a jobbat. A villámokat egyébként lehet tartalékolni is a későbbi kőrcokra, da ennek nincs túl sok értelme: nem "használódnak el", tehát az újonnan kapottakat azonnal lektessük be valamelyik ismeretbe. Az ismeret mártéka határozza meg, hogy kezdetben mekkora populációval indulunk, és hogy a népünk hűbőből származó manna az egyes pályákon belül milyen hatékonyan tudjuk varázslatokba befektetni (e manna milyen mártékban oszlik meg a csoportok között). Ez így leírva elég elmesén hangzik, da majd játék közben nyilvánvaló lesz. A 6 ismeret mártékából és a beállított arcból a program egy kódot generál, ami az első sorban látható. Ide clckelve ezt bármikor átírhatjuk, tehát 20-30 pálya teljesítésével szerzett ismerettel kezdhetünk akár az első pályán is. Játékállás mentésére tulajdonképpen nincs is szükség: elegendő csak az utolsó kódot (és a pálya nevét) megjegyeznünk. Aki nem akar teljesen a nulláról indulni, akkor annak itt van egy kód, ami úgy kábé 40-50 pályán szerzett ismeretet



Asclepius, Dionysos a kezdő sorrend, akik nem jelentenek komolyabb próbatételt számunkra. A helyzet majd *Hermestől* változik meg alaposan, aki rendkívül gyors és rendkívül herceles: minden manóját azonnal támadó verőzslatokba öli, ráadásul nem ért eddigre nagyon felfejlesztani az emberek csoportjára vonatkozó tudóunkat, mert *Harmas* már borzasztó sok emberrel ezokott kezdeni. Utána egy kis pihenést jelent majd *Iapetus* papája, aztán egy *Harmas*-nál is gonoszabb leányzó (*Nika*) fogja koseríteni az életünket. Pillanatnyilag vele tárgyalunk...

A játékok kivitelezése nem túl sokat változott: aki játszott az első részzel, ezen is gyorsan kiismari magát. A kezelőshez ezútszágos alapfogalmakkal most nem foglalkozunk (aki a második részzel játszik először, a CoV 4-ben utánanézhet a települések létrehozására, az amberkéik viselkedésére, meg egyéb apróságokra vonatkozó dolgoknak). Inkább megpróbálunk a lényegre koncentrálni. A kezelőkre egyóbként magint jellemző, hogy a bal click a kiválasztás, a jobb click pedig általában a kiválasztott művelet törölése — ahol nem, ott majd szólunk.

Most is a bal felső sarokban találjuk a terep kisnyitott képét, amelyen kék és piros pontok jelölik a két civilizáció mészkelő embarkéit (a kék a "jó" oldal) és ellentéte útambon villogó fehér pontok a városait. Itt van egy plusz szín is: a szürke mutatója a postással fertőzött populációkat (vérost és amberkét egyaránt). A kis térképen egy nagyobb pont mutatja, hogy a játéktérben létező résznek hol van a közepe, jobb clickkel hazahatjuk a játéktérbe a kiválasztott részt. A kis térkép oldalaira clickelva mozgathatjuk a játéktérben lévő részt, de egyszerűbb módszer a kurzornnyal használat. Az előző részhöz képest egyszerű újítás, hogy a játéktér megjelenítését alkapcsolhatjuk egész képernyőre is ("ENTER"), és ilyenkor is lehet építkezni illetve mozogni a játéktérrel. Ettől ugyan az embarkéink mozgása kissé álmatagga válik, viszont jó szolgálatot tesz olyankor, ha mendjüt éppen keresünk valamivelvalakít (az ellenfél utolsó települését, harcosát, természetű katasztrófát, Marl nőt kézenálva vagy akármit).

A jobb felső sarokban van a populációra vonatkozó info, ami egy félbevágott színház nézőterén keresztül szemlélhető, hogy a konkurrens istenek népe mennyire szaporodott el. A nézőtér csak addig jelzi a populáció növekedését, amíg ba nem töltik a fél nézőteret (az összélekszám azután is növekszik, csak azt már nem mutatja). Az ellenfélénél ilyen nem nagyon fordulhat elő, mert már az is rég rossz, ha csak a fele megtelik az ő részének: az nagyon sok mennét jelent neki és abból nem sok jó származik... Infokat egyes populációktól is kárhatunk különböző módszerekkel, de arról majd a maga idején regélünk.

A játéktérben látható a játéktér, ami annyira hasonlít a játéktérre, hogy semmi okunk nincs kitérközni játéktér műveletében. Ami benne zajlik, azt mindenki látja, a városok életét használatba vett földet úgy-szintén, így tehát mindössze annyit tudunk elmondani róla, hogy a jobb click itt mindig az építkezés/bontás pointerhez tér vissza. Természetesen itt is van néhány kallames újítás:

Minden településtípusnak van egy zászlórúdja, amelyen a zászló magassága azt jelzi, hogy az ott lakó populáció az adott településtípushoz képest mekkora nagysá-



△ Már megint növekedtünk és szaporodtunk

gú. Ha eléri a maximumot, akkor a 75% feletti rész magától athagyja a települést, hogy új várost hozzon létre. A játék etajén vagy toborzásnál szükség lehet több mezgő embarkára is: ilyenkor 75%-nél már nyugodtan a város mellő tehatunk egy dombot, mert eggyel kisebb települési formulánál ez már alóli a maximumot (azaz a 25% útra kel). Fontos megjegyzés: a populációk csak letelepelve szaporodnak, mészkelva lassan fey a létszámuk. Ha teljesen elfogyott, akkor egy klóhós közben elhaláloznak. (Ez ugyanúgy vonatkozik majd a harcosokra is).

A populáció pontos méretét itt is csak úgy tudhatjuk meg, ha közvetlenül infet kárunk róla, viszont van egy új tényező is: a mészkelő emberke elején jelzi a populáció "életkorát". A legkellēmesebb a sisakos férfi — ez fog a legjobban harcolni. Az életkor nam azenes az erővel: egy öregember is nyugodtan kihajlgát a kóprái egy sisakos férfit, amennyiben többen vannak.

A városak által hasznosítható földetknél általában ugyanazek jelentenek természati akadályt, mint az előző részben: sziklók, lerombolt települések, kiégett föld, magas felszín és természetesen a legtöbb tetmőszeti katasztrófa. A szikláktól itt csak úgy szabadulhatunk meg, ha klóssuk körülöt-tük a földet (ilyenkor mindig meg kell vérti, amíg teljesen elnyeli őket a víz, különben "visszanőnek"); a fáknál ugyanaz a helyzet, de a fa nem jalant növekedési akadályt; a kiégett földet és a többi akadályt javíthatjuk virágok vetésével, de mivel az kicsit hosszadalmas mulatság, célszerűbb inkább réépitni egy dombot, aztán labortani.

Most akkor jöhetnek az érdekesebb dolgok, például az embereink viselkedésére vonatkozó parancsok, amelyek a képernyő jobb alsó részén kaptak helyet. Ezek nagyjából ugyanazt jelentik, mint az első részben, de néhány módosítás is van köztük, szóval szeladjunk ismét végig rajtuk. (A sorrend: alulról felfelé)

"Menjete a kareozthez": A "kereszt" ez asatben egy napszimbólum (vagy talán egy perpeetum mobilé?) és egy medúzatej, de maradhatunk az előző leírásban használt formulánál. Kládása után a "papunk" (az a populáció, amelyik a vallási szimbólumot hordozza) felkerkadik, és a szimbólum jelentégi irányába igyekszik. Az éppen mozgásban lévő populációk mindig a pap

mozgását követik (és nem régtön a szimbólumhoz mennek, mint az első részhöz), aki útközben néhány elkatommal megát, hogy a közvetlen közelében lévő fickókat begyűjtse a saját populációjába. Néhány pályán nincsen a játék kezdetén pap: ilyenkor az a populáció lesz a pap, amelyik elsőként előli a terep közepén elhelyezett votlási szimbólumot. Ugyanez vonatkozik arra az esetre is, ha az utolsó papnak még nincs akkora populációja, hogy a parancs kiedősakor elhagyja a városát: ilyenkor az elsőként odaérő emberként átvisszi a vallási szimbólumot tőle és ő lesz az új pap. A pap arra a helyre igyekszik, emt célpontnak kijelöltünk. Ha előli, akkor ott megáll és várja a többi fickó beérkezését. Figye-lomremélő újítás, hogy a pap felő tartó mészkelő populációk (és maga a pap is), bolakót azokba az ellenséges populációk-be, amelyekbe belebatlik (város esetén a város középpontja számít). Ilyenkor a szokásos füzdelem alakut ki. Ha a támadó populáció győzött, ekkor a települést formát maximum néposszágra tétt (teljesen felhúzza a zászlót) és tolytatja az újjel a pap felő. A módszer tehát nagyszarűen alkalmas arra, hogy a népfelozságot összeteborozzuk valomilyen harcos indítására (vagy akét csak átirányítsuk őket az ellenség területére, hogy ott harcolva foglaljenek meguknak helyet) és a toborzás ideje alatt is hercoljunk a konkurrenciával. A program által irányított isteneknek is az egyik kedvenc szokása, hogy 1-2 parc etele után a papjukat átküldik a mi területünk egyik nagyobb, de gyenga városába.

A pap tehát a toborzást helyen megébo elvesztja az éppen ladál nélküli boklászó populációinkat. Hogy ezt mire használjuk, az iztés (meg lehetőségek) dalgja, de mielőtt valamilyen feladatra bovetnénk őket, nem árt tudni, hogy mekkora populációt sikerült összeteborozni. Ha jobb gombbal clickelünk erre az ikonra, akkor az infonót láthatjuk az aktuális papot (he éppen letelepedett valahol, akkor a házát) és a játéktérben is ez a zászló jelenik meg. A színház zászlórúdjára felhúzott zászlók magassága jelzi a pap populációjának nagyságát. A zászlókat helyiántók szerint kell felfogni: ha mondjuk jobbról nézve csak az első három zászlórúdon vannak zászlók, akkor az nem különösebben erős csapat, viszont ha már az ötödik rúd alján is megjelent egy zászló, ekkor az már egy igen tekintélyes erőjű

emberként jelent. (A többi, populációra vonatkozó info is ugyanezt a módszert alkalmazza.)

Az összetoborzott populáció bevetéséről majd később szólunk, most inkább egy jótanács: az edotti pályán elért eredményünk értékelésénél a program figyelembe veszi azt is, hogy hányszor halt meg a "vezérünk" (vezér: emiit mi most következtetesen "pap" néven emlegettünk, tehát az a fickó, akinél a villás szimbólum van), vagyis:

- ha az összetoborzott populációból véleményen harcost indítunk, ekkor a toborzási parancsot hagyjuk aktívnak legalább addig, amíg még egy populáció eléri a toborzási helyet: ilyenkor ez lesz az új pep, tehát ha a harcosunk alszik, akkor a program nem úgy veszi, hogy a vezér hullott el;
- ha a populációt az ellenség területére küldtük és ott harcolva kell majd teljesedniük, akkor az intoban figyeljük a pap populációjának a nagyságát. Ha már csak a harmadik rúd alján van zászló, akkor azonnal edjünk ki valamilyen "szaporító" parancsot, hogy abba hagyja a harcot és letelepeden.

Ha egyszer már clicheitünk jobbal ezen az ikonon, akkor az info mindaddig az éppan aktuális papot fogja mutatni, míg új info nem kérünk (ekkor is, ha közben a szimbólumot átvette tőle valaki). Ebből következik, hogy ha a toborzási nem folytatott addig, amíg a harcos elindítása után valaki felvette a szimbólumot, akkor ő marad a vezér is, és végignézhetjük a működését is — ami egyébként teljesen felesleges, de olyan jó nézni, ahogy móresre tanítja az ellenség emberkét...

Ezt az ikont célszerű egyébként olyan esetekben is alkalmazni, ha az ellenfél véleményen hagyat emelt egy nagyobb településrendszerünk közelébe; egyrészt lehívhatjuk a megmaradt népünket a helyoldaltól, ahol ugye am találnánk helyet a letelepítéshez, másrészt ilyenkor a pep nagyon gyorsan nagyon nagy populációt tud összetoborozni az esetleges büntetőexpedícióhoz.

Mielőtt továbbugranánk a következő ikonra, még egy megállapítás a toborzáshoz: ha ez a parancs aktív, ekkor a pep szó szerint átkon-bekon keresztül slot a villás szimbólum kijelölt helyének irányába (a mászkáló emberkék pedig a pap felé), így tehát lehetőleg úgy jelöljük ki a toborzási helyet, hogy a papnak és a emberkének ne valamilyen állandó természeti katasztrófa sújtotta területen (mocár, láva, szakadék és hasonlók) kelljen átszállniuk, mert így elég nagy népsűrűség bukhatunk meg egyszerűen. Ugyanez vonatkozik a mozgási irányukra is: mindig egyenesen a pap felé haladnak, tehát ha mondjuk a tenger útjukat állja, akkor utat kell nekik építenünk. Az elmondottak magukban hordják a Negy Lehetőséget is: a kedvenc szórakozásunk ugyanis az, hogy amikor meghalljuk a korosztályosunknak jellegzetes hangját (ez általában a toborzási parancsra jár együtt), gyorsan megkeressük az ellenfél papját (nem nehéz megtenni, hiszen minden emberkéje az ő irányába mozog), követjük a toborzási helyig, majd miután beolvastott néhány populációt magába, intőzünk neki egy jó kis mocaarat, földrendést vagy valami kezünk ügyébe eső kis kedvességet. Ez dupla haszonnal jár: egyrészt a pappal egy nagyobb populáció váz el, másrészt a toborzási parancsot csak akkor tudja az ellenfél ismét használni, ha felvette a pap által eldobott szimbó-

lumot, tehát a szépséges mocaarunkba/szakadékunkba vagy akárminkbe nagyon sok emberkéje fog beletelni, míg végre az egyik elől... A konkurrencia oltinto nem nagyon elképzeli ezt a piszkos trükköt (Prometheus néha csinál egy vihart a pepunk fölött), de Hermes például már azonnal reagál a toborzó papra — nem árt tehát ódalligyelni róla!

"Szaporodjatok, fiaim!": A játékos kezdte is ez az aktív parancs. Az összes letelepített populációnk azzal lesz elfoglalva, hogy... ööö... szóval az élet kalleios dolgalval foglalkozzák. Minden településforma vadul nőváll a lélekszámát, ami igen kíváncsi esemény, mert biztosítja, hogy túlszárnyeljük az ellenség népességét, továbbá a népszaporulat növekedését a manánk, tehát nagyobb turpisságokat is bevezethetünk a nem-az-egyetlen-és-igaz-isten (újban csak így nevazzuk magunkat) követői ellen. A másik szaporodási parancsot ebben különböztetjük, hogy a mászkáló emberkéket ugyan ilyenkor is csak szűzítődon hoznak létre új települést, de ennél a parancsnál a már meglévő városok használhatnak közös termőföldeket is a növekedéshez, továbbá azok a populációk, amelyek nem találhatnak letelepítésre alkalmas helyet, betelepülhetnek azokba a városokba, amelyek még nem érték el a maximális népsűrűséget. Ha éppen nem toborozunk vagy harcra várunk a népünket, akkor mindenképpen célszerű ezt a parancsot érvényesíteni.

"Harcolva terjeszkedjétek!": A mászkáló populációkra vonatkozó parancs. Ilyenkor is az elsődleges céljuk, hogy mielőbb letelepítésre alkalmas helyet találjanak maguknak, de ha a közelben nincs ilyen, ellenben van az ellenséghez tartozó város, akkor megpróbálják azt elfoglalni (a mászkáló emberkéket meg egyenven). Ez természetesen harccal jár — ha a mi populációnk volt erősebb, ekkor a továbbiakban egyetlen több városunk van. A témedő csak a maximálisra tölti a városok dukáló lélekszámát, aztán indul tovább (nyilvánvaló, hogy ha nem sikerült a maximum lélekszámot elérnie, akkor marad az általános szaporodás). Foglaltas egyébként a szaporodási parancsoknál is előfordulhat, de csak akkor, ha valamelyik mászkáló populációnk véletlenül beleütközik egy ellenség városba/emberekbe. Azokon a pályákon, ahol nincs olyan parancs, amellyel véleményen harcost indíthatunk, csak ezzel a parancsral lehet győzni (a mászkáló népoket összetoborozzuk az ellenfél kisebb városainak közelében/között, aztán szabadjárá engedjük őket). Természetesen az "államosítás" vesztőségekkel fog járni, tehát nem árt figyelembe venni az ellenfél városainak méretét és a lélekszámot mutató zászlóskát...

"Szaporodgassatok!": Az első részből már ismerős opció, ha minden igaz, akkor ott "Hát hadd nyomassanak a népak!" néven próbáltuk balepítést a köztudatba. Túlajdonképpen ugyanaz, mint a második ikon, csak ennél a városok nem használhatnak közös földet és a mászkáló populációk nem telepsznek ba a győresen lakott városokba. A termőföldből edődően ugyan a szaporodás talán gyorsabb lehet, de nem számottevően — célszerűbb tehát a másikat használni.

"Ki a szősz az ottan és hányan vannak?": Figyelemreméltó lorditási próbálkozás a kérdőjelre, de talán kiderül belőle, hogy infót kérhetünk vele (ugyanaz, mint az előbbi részben a pajzs pakolgetása). A kijelölt populáció megjelenik az info-

részben és a zászlók mutatják a nagyságát. Ha éppen toborzás van, akkor a pep elérése után annak a populációját látjuk, mivel a kijelölt emberkék beolvadt a toborzott népbe. Túlajdonképpen nem fontos használnunk, mert arról a populációról, omi érdekes lehet (a toborzó pepé) másként is nyorhetünk információt. Az előző résztől eltérően, itt nem kérhetünk infót ellenséges populációról, vagy legalábbis nekünk még nem sikerült egyikre sem rákaszteni a kérdőjelet.

Monü: Általában "I/O-monü" néven szoktuk megnevezni az egyes programok felhasználóbarát funkcióit, de most kivétel: son egyszerűsítettünk "I/O"-val. Az I AM GOOD mutatja, hogy rendkívül jók vagyunk, de lehetünk rendkívül rosszak is — izlés dolga. A COMPUTER ASSIST pontot ON-ba rakva a program automatikusan gyötülje/építi a földet a városainkhoz. Nem tanácsos használni, mert egyrészt rosszul csinálja, másrészt sokkal jobb, ha mi irányítjuk a populációnk terjeszkedését, harmadrészt állandóan fogyesztja a manát (akkor is, amikor nem kellene), negyedrész meg nagyon ielassítja a programot és a parancsainkat csak minden órában kell elengedni. Az ötödik résztől megkérdezzük benneteket, de az lenne, hogy azért az jó szolgáltatást lehet ekkor, ha a jelzést nem lehet csökkenteni (nem a nagyszerű "két bel elick, egy jobb" módszerrel építkezünk, hanem darabonként). A COMPUTER V HUMAN/COMPUTER valószínűleg nyilvánvaló: COMPUTER-nál a gép maga ellen játszik, a LOAD/SAVE GAME pontok jelentésére nem sikerült rájónnunk, de mint már említettük, sokkal egyszerűbb egy papira felvinni az utolsó pályát és ügyességi kódot, mint drága teleréket pazarolni ilyen cílokra. A RESTART MAP olyan isteneknek lett rendszerezve, akik úgy vélik, hogy ha még egyszer kezdhetnék, akkor talán jobban szereplnének, a QUIT MAP pedig azoknak, akik éppen szabadságra mentek és nincs kedvük az adott föld fekvésének ügyesbajos dolgaival foglalkozni. Egy sorral lejjebb "isten szeme mindent lát", de legfőképp azt, hogy hódítást vagy gyakorlatot indított-a? A SERIAL GAME pont azon szerencsés egyedeknek szolgál, akik egy modem bitkocseként ebben az élvezetben részesülhetnek, hogy két Amigát összekötve egymás ellen játszhatnak. Egyébként mindenki néma háttérben roghat a készítőnek, hogy itt figyelembe vették a magyar telefonvonalak minőségét is és a maximális átviteli sebességet 4.800 baudban látták. A PAINT MAP pont csak akkor használható, ha CUSTOM-ban indítottuk a partit; átrajzolhatjuk vele a pályát és átállíthatjuk a manák mennyiségét (kilépni úgy tudunk, ha ismét a monü ikont választjuk). A GAME OPTIONS-nét magnózhathatjuk a bekapcsolt nohezthések listáját (amiket a pálya indításánál láttunk, de itt bekuhanthatunk a konkurrencia gondjaiba is), átírhatjuk a számítógép által irányított játékos reakcióidejét (CONQUEST-nél természetesen nem), valamint módosíthatjuk az isteni ügyességünkre vonatkozó kódot a játékon belül (ezt CONQUEST-nél is lehet). Az ABOLIT-nál az előzőtök listáját szemlélhetjük.

Ne, ezzel meg is voltánk, szóval akár ugorhatunk is a deus ex machinák tárgyalására, amelyek ikonjai a bal alsó részen kaptak helyet. A felső sor megfelelő ikonjára klikkelve választjuk ki, hogy Énlenségünk éppen melyik csoportból eker valamilyen mókát felhasználni, az alsó sor pedig

és éppen aktuális csoportból rendelkezésre álló varázslatokat mutatja. Alul a nyíl jelzi az adott csoportban rendelkezésre álló manna. A népünk hitéből ugyebár bőfolyik egy ószias manna mennyiség, ami az adott témában való jártasságunk alapján lesz szükséges az egyes csoportok között. A jártasságunk határozza meg azt is, hogy valamelyik varázslat alkalmazása mennyire csökkenti a manna készletet. A 30 varázslatot logikailag kettő (ollóságot támadó és népünket segítő), használat szempontjából három csoportra oszthatjuk: a játéktér adott részére ható varázslatok, a játéktér egészére vonatkozó varázslatok és a harcost indító varázslatok. Ha elgondoljuk a manna egy varázslat használatához, akkor az első két csoportba tartozó varázslatoknál bal click az ikonon és miután a pointer felvette az ikon alakját, a játéktérben megadhatjuk a célpontot (a játéktér agészére ható varázslatoknál a pointeren alkalmasint egy nyíl mutatja, hogy a varázslat melyik irányból fog hatni). A harcos indító varázslatok a pap populációját indítják bűntőexpediccióra, ilyenkor az alkalmazáshoz elég a click az ikonon. (Ember)

Földgyalu: Ezt talán nem kell különösebben magyarázgatni, ugyanaz, mint az első részben. Bal click piramis-szerűen emel egy szintet, jobb click pedig csökkenti. A jobb click a játéktérben mindig ehhez a pointerhez tör vissza.

Vallási szimbólum áthelyezése: A teborzési hely kijelölése. A 'Monjotok a keresztthez!' parancs ismertetésénél már volt szó róla, hogy ilyenkor mi fog történni: ha a parancs aktív, akkor a pap felkerekedik és a megadott hely irányába gyalogol. A szimbólumot csak akkor tudjuk áthelyezni, ha van aktuális pap — egyéb esetben a 'Monjotok a keresztthez!' paranccsal valamelyik embőrkénkkal előbb fel kell vetnünk az utolsó helyéről. Ha a pap valamilyen kellemetlenség következtében megtérne hozzánk (megha), akkor a célpontkijelölés törlik és a pap halálának helyszíne lesz az aktuális cél mindaddig, amíg az új pap fel nem veszi.

Parszausz: Harcos küldése, tulajdonképpen ugyanaz, mint amikor az első részben leveget indítottunk. Ha már a harcosoknál tartunk, akkor néhány információ az ilyen típusú karakterekről, amelyek egyaránt vonatkoznak a többi csoport harcos karaktereire is:

Harcossá mindig az aktuális pap populációjára alakul át, tehát indítás előtt nem árt egy kicsit toborozni vele. Az ellenfél nem szokott különösebben erős populációkat összehozni a harcosok indítása előtt, de mi jobb szeretünk olyanokat ellendíteni, amelyeknél a lálókazamat jótő zászlek közül már legalább a negyedik rúd tetején is leng egy. Az ok nyilvánvaló: a harcos karakterek mindenképpen jobban csatáznak, mint ha csak a népünket harcoltatnánk, de veszteségeket az ő populációjuk is szenvedni fog (ha másként nem, a másként jótő) — tehát idővel elfogynek. Ha viszont a létszámszop jó sokáig tart náluk, akkor az idő alatt a népünket szoporitva bőhozhatlan előnybe kerülünk az össznépeség (és ezzel együtt a manna) tekintetében. Ezenkívül jóval erősebb populáció jóval kisebb veszteségekkel intéz el egy adott számú törzsaságot, mint mondjuk egy olyan, amelynek létszáma csak kevés haladja meg az ellenséget. Indítás után a harcos az ellenség vérosai felé törekszik, de

minden különösebb logikára nélkül. Az allenséges populációkat részint egyenverli, részint meg felgyűjtja az általuk használt földakat. Az útjába akadó mászkáló populációkkal kegyesebben jár el: azokat nem gyűjtja fel, csak egyenverli. Bár a harcos már nem fog engedelmessékedni a populációkra kladott parancsoknak, őrá is ugyanúgy vonatkozik, hogy érkon-bőkon keresztűl halad (ha nincs közvetlen kapcsolat az ellenség törfelével, akkor utat kell építenünk neki) és ő is ugyanúgy elpusztulhat a mocsárban, szakadékokban, stb. Az ellenünk indított harcosok elleni védekezésre több módszer is kínálkozik:

- mi is indítunk egy harcost. Ez mondjuk nem feltétlenül jelent vádakezést, mert az ellenség harcosát csak akkor fogja megtámadni, ha a közvetlen közelébe kerül és erre nincs sok esély;

- a harcosa körül körbeássuk a földet és meggyérjük, amíg vízbe fullad. Ez nem rossz módszer, de csak akkor von valami értelme, ha a víz FATAL és csak rövid ideig húzza benne. Dionysztól kezdve viszont az ellenfél már nagyon odafigyel a harcosaira, szóval amikor már 6-7 alkalommal is kimentette a vízből, akkor akár hagyhatjuk is, mert mindig ki fogja húzni a pácából;

- a népünknek kladjuk a 'Hercolva torjcskdjateki' parancsot. Ilyenkor a harcos közelében lévő mászkáló embőrkölnk belekötnek a harcosba. Ebből annyi hasznunk lesz, hogy az addig so a városainkat lrtja és gyorsan legyengül.

- kladjuk a 'Szaperodjateki' parancsot és nem növeljük a ltelepodésre alkalmas területet. Ez is egy passzív védekezés, de hatásos csak akkor lehet, ha a legnagyobb alapterületű várakkal rendelkezünk. A harcosa ugyanis nagyobb veszteségeket fog szenvedni, ha egy erős populációval kerül szembe — aztán majd csak elfegy az övé is...

Ha egyébként az időnk engedi, a legjobb az utóbbi három módszert kombinálva alkalmazni, vagyis ésszel kásletleni a harcosa mozgását és közben szoporítani a népünket, aztán amikor a harcos körül már csak erős populációk vannak, kladni a 'Hercoljateki' parancsot.

Árok: A PLAGUE ugyan postist tesz ánglulusul, de az eredményt tekintve inkább az

'átok' a pontos meghatározás. A célpontja egy darab populáció, ami telett ezután várak fognak károgni. A megátkozott populáció ltelepedve csak lassan szaporodik, mozgás közben pedig lassan csökken. Ezenkívül még összehozt azokat az ógászséges populációkat, amelyekkel közben érintkezik, továbbá ha a népszaporulata indul a új várost létrehozni, akkor az is postises lesz (így tehát idővel a teljes populáció telett várak fognak károgni). Részünkről nem tartjuk túl hasznosnak, mert abszolút nem csökkenti az ellenség populációját, mindössze egy kicsit máskéll a növekedését. Ezankívül sok manna felhasználását jelent, emiből hasznosabb támadó varázslatokat is csinálnánk. Mindazonáltal az ellenséges istenek előszeretettel szekták használni, de csak pszichoterrornak jó (marha idegcsító az a károgas) — teljes nyugalommal szektunk győzni pestissel is.

Armageddon: A népek háborúja, ez is ugyanaz, mint az első részben. Eltérően az első résztől, itt nem egy nagy populációba olvadnak össze, hanem minden egyes populációból valamilyen harcos karakter lesz, aki minél gyorsabban neki akar ugrani egy ellenségnek. További jó poón, hogy Armageddon esetén a program nem veszi el a vezérlést, mint az első részben, tehát a harc végső kimenetelét tovább befolyásolhatjuk néhány varázslat bevetésével. Értelomazerűen csak akkor van értelme ellendíteni a nagy összacsapást, ha a mi néposságunk nagyobb, mint az ellenfél. A pátyák értékelésének filozófiájából következően a játéknak abszolút nem célja, hogy Armageddonnal győzzünk, mert egyrészt nagyon nagy mannafelhasználást jelent, másrészt néhány mellékes csatát el is fogunk veszteni. Így tehát csak akkor használjuk, ha már nagyon muszáj (az első 250-ben nem találunk olyan pátyót, ahol nagyon muszáj lett volna), egyébként célszerű az ellentelét más módszerrel legyűrni.

(Nővényzet)

Fa: Támadó varázslat lenne, de nincs sok haszna. A játéktérben néhány fát emel (csak a szűzföldokon, a már használt területeken nem), aminok talán akadályt kellene jelentenő az ellenfél városai által használható felszínen. De nem jelent semmilyen akadályt...

△ Amíg a pap toboroz, Akhilleusz átkerítja a nemkívánatos egyedeket



Vírág: Ez védekezésről varázslatunk, ha tehát már kijelölt részen néhány virágot hintünk el vele, amelyek gyorsan rendbáhozak az ellenség által használhatatlanná tett földet (például mocsár vagy klágett föld). Olyan esetekben célszerű a földjavítást használni, ha a felszint nem tudjuk emelni vagy az ellenlél (vagy a harcosa) egy nagyobb területet gyűjtött le a mi népünk által használt részen és pillanatnyilag nincs kedvünk a ráépítés-bontás módszerrel javítani a klágett földet. Figyelem, a virágok csak a vízszintes felszíni pozíciókon jelennek meg!

Mocsár: A kedvenc varázslatunk, ha lehet használni, akkor buzgón hintjük az ellenség városainál vagy toborzó papjánál. Használatukra kábe a játéktér által mutatott rész pozícióinak egyharmadán bugyogó iszap jelenik meg (ha valamelyikben város volt, akkor a lakosságot rögtön ki is telepíti), amely bugyborékoló hang kíséretében szápon elnyelődik az itt áthaladó populációkat. Támadó varázslatnak ideális, mert nagyon és folyamatosan csökkenti az ellenlél populációját. Különösen humoros akkor, ha egy toborzó papot fejtünk bele, mert az a mocsár közepén legja telefenti a vallási szimbólumot... A működéséből következik, hogy ha ellenünk vetik be (nem csinálunk mocsárt és mégis halljuk a bugyborékolást), akkor nagyon gyorsan keressük meg, hogy hol követte el a gaztettet az ellenlél, és javítsuk a földet ráépítés/bontással. A mocsár egyetlen hátránya, hogy az iszap-gödörök itt is csak vízszintes felületen jelennek meg. Ez alapján a megelőző védekezés is nyilvánvaló: Hermes például gyorsan el szokta mocsarasítani azt a részt, ahol a popunk toboroz (de bunkó!), tehát a papot és a felője haledó populációk vonulási útvonalát nem árt kis dombokkal biztosítani.

Fungus: Ez valami gombeszerűség akkor lenni, de ugyanúgy működik, mint a mocsár. A kijelölt pozícióban sojnos csak egyetlen darab szivocs fog létrejönni, tehát így nem túl sok populációt fog elnyelni. Nem nagyon van értelme használni, legfeljebb az ellenlél toborzó papja előtt. Egyébként ilyenkor is megvan az a lehetőség, hogy a szivocs kileköléséig (5-10 másodperc) odábbáll és kárba vesztett a sak drága monna... A védekezés egyértelmű: tegyünk rá egy dombot (bár ember legyen a talpán, aki megtalálja a területen...). A működéséből adódóan a célpont itt is csak egy vízszintes pozíció lehet.

Adonis: A legendás szépségű fárfiú itt a kisbbségi komplexusok elkerülése végett nem osztja meg velünk szépségét. Kisebb zöldővezetől takarja csodálatos orcáját... Azonkívül a legjobb harcos karakter, mert von egy speciális tulajdonsága: ha egy összecsapást megnyer, akkor győzelem után azonnal megduplázza saját magát (akkor populációval, ami a csata után moradt) és a klónozott példányok is megtartják azt a namas szokásukat! Ezért általában a frász területen bennünket, amikor meghalljuk az indítását jelző jellegzetes dobogást — természetesen csak akkor, amikor nem mi indítjuk... Rá egyébként lokozottan jellemző, hogy az indítása előtt ajánlatos a pappal egy jó nagy populációt összehozni: ha egy erős Adonisz indítunk, akkor az (illetve "azok") általában megteszi nekünk azt a szivességet, hogy röpke 1-2 perc alatt kiirtja az ellenség populációjának nagy

részt — ha nem az egészét! Ha ellenünk indították, akkor általában még az első összecsapás előtt cászerű mocsárba fullasztani, tekintet nélkül a saját veszteségekre (bár hál'Magunknak az ellenlél nem szokott túl nagy nópességeket toborozni).

(Föld)

Úr: A kijelölt pozícióban utat épít, ha pedig valamelyik szemszédos pozícióban már van út, akkor össze is köti azt. Az út egyébként a termőföldet használja, tehát a városoknak növekedés akadályt jelent. Sok értelmét nem látjuk a használatának, mert az emberkák az úttól függetlenül nem azon közlekednek. Talán mocsáros részekben való áthaladásra használható, ha mondjuk éppen nincs kedvünk átköztetni azt.

Váral: A kijelölt — vízszintes — pozícióban egy bástyát emel. Mannától függetlenül mindig csak egy darabot lehet építeni belőle. Sok hasznát ennek sem találunk, legfeljebb olyan esetben van értelme ilyenre manát pazerolni, ha az ellenlél és a közöttünk levő senkföldjére telepítünk egyet. Ha harcost indít ellenünk, akkor a bástya talán meggyengíti útközben egy kicsit.

Földrengés: Jó kis támadó varázslat. A kijelölt pozíciótól kezdve megreped a föld és ide-oda kanyargó vonalban egy darabon szétnylik. A repedés egy pár másodperc múlva szakadékká szélesedik, ami szápon elnyeli az itt mászkáló populációkat. A repedés csak az első szinten jön létre, onnól magasabb területekre nem hat. Mivel a szakadék meg is marad, az is elég jó kis csökkentő tényező lesz az ellenség populációjának, csak lehetőleg olyan helyen vessük be, ahol nagy kiterjedésű vízszintes felszínen települtek a városok. A védekezés ellene lehetőleg már kilekulás közben kezdődjék meg (ha nincs keltve, akkor a kis térkép mutatja és a reccsés pedig jelzi, hogy a konkurrencia földrengést csinált valahol). Lehetőleg a repedés kezdeténél gyorsan emeljünk a föld szintjét 2-3 szinttel magasabbra (amíg reped, a ráépített rész néha ráomlik) és ezt gyorsan folytassuk a repedés mentán, hogy minál kevesebb ombarkénk potyogjon bele. A kilekult szakadékok a földgyaluvá tünethetjük al — nyilvánvaló, hogy erre minál gyorsabban szükség van.

Hagy: Ugyonaz, mint az előző részben a vulkán. Célpontnak egy olyan részt kell megodnunk, ami vízszintes. Click után itt egy hegy emelkedik a magasba, ami teli van a terjeszkedést gátló szikladerobokkal. A hegy magasságát a gomb nyomvortásával növelhetjük a kívánt szintig (már emennyiben kiterjed addig a manna). Nem szorítjuk használni, mert sok manna elvesztése mellett mindössze annyit haszna van, hogy kirúgja az ellenlél néhány lickóját a városából. Ha ellenünk vetették be, akkor egy síme "Menjetek a koreszthez!" perancesal lehívhatjuk a népünket a hegyről (és akár rögtön neki is állhatunk toborozni egy harcossra, mert ilyenkor városok teljes lakossága fog mászkáló ombarkévé válni).

Hórakész: Ugyanolyan harcos karakter, mint *Perszuusz*. Semmiben nem különbözik tőle csak az elöljében és persze abban, hogy sokkal több monnába kerül.

(Ég)

Villám: Támadó varázslat. A játéktér kijelölt része felött egy láló jelenik meg és tét villám csapód belőle mindaddig, amíg nyomva tartjuk a gombot. Ha a villámok

elkapnak egy populációt, akkor jól meg rázzák — ha a lelhető hosszabb ideig tartjuk, akkor esetleg el is pusztíthatják. Nem nagyon szoktuk használni ezt sem, mert a villámok nem lehet pontosan becélolni. Nam muszáj védekezni ellene: nagy kárt csak véletlenül lehet okozni vele.

Forgószél: Hurrikán inda a megadott pozícióból és kb. fél percig telkapkodja az útjába akadó populációkat. Különösebb kárt nem tesz bennünk (egy idő után lepottyannak és lefolytatják a mászkálást), csak akkor, ha ide-oda cikázás közben eléri a tengerpartot. A víznél ugyanis vízvornnyé alakul, ami azonnal elnyel ezeket az ombarkéket, amelyeket elkapott, és ráadásul még nekláll bontani a partvonalat is. Védekezni nem lehet ellene (esetleg gyorsan építjük a partot előtte, nehegy elérje a vizet), de olyankor elég jó hasznát vehetjük, ha mondjuk az ellenség egy harcos karaktere (vagy a papja) a tengerpart közelében sétálkál.

Vihar: Kijelölés után a játéktér felett egy hatalmas viharfelhő jelenik meg, amelyből egy csomó villám csapód elő. A villámok egyrészt elégetik a földet, másrészt ha ekkorálk egy populációt (máskáló vagy letelepedett — mindogy), akkor az azonnal elpusztul. Védekezni ez ellen sa nagyon lehet, viszont nagyon egésszéges hatása van olyan esetekben, ha mondjuk az ellenlél toborzó papja lölé küldünk egy ilyet. Ezt a trükköt egyébként az ellenséges istenek is alószarattal alkalmazták és egyébtánt is az egyik kedvenc fogyoruk.

Odüsszeusz: Harcos karakter, a pap populációja átolkul a szövetségzábú Odüsszeusszá. Egy ilyen vétagokkal állított fárfiútl igazán elvárható minden hétköznaplapon, hogy mondjuk a szelek szárnyán átrepüljön a szakadékok felött, vagy átsisson a mocsáron — de sajnos egy lólis-tonnek is vannak fogyatékságai (például az, hogy ilyeneknél ő is meghal). Viszont valamivel gyorsabban mozog, mint a többi harcos karakter.

Szélvihar: Jópola egy varázslat. Click után a játéktérben ki kell jelölnünk a pointer mozgathatával, hogy a szélvihar milyen irányban fog alindulni, aztán a click után keletkező szélvihar szápon ellúja a vízszintes felszínen levő populációk településeit és vagy kisöpri őket a terepből, vagy belenyomja őket egy hogyoldalba. Tiszta munka, a helyőkre möris letelepedhetnek a miénk. Védekezni ez ellen sem lehet, de ellenünk még sosem használtá egyetlen isten sem. A mi lehetőségeink között is csak ritkán szerepel.

(Tűz)

Tűzszlop: Egy 15-20 másodpercig ide-oda szoladgáló tűzcsóvát gyűjt a kijelölt pozíció környékén (nem mindig pontosan ott), ami lelőgetti a városok által használt földkeket, felgyújtja a településeket és ha emberhez ár, akkor természetesen azt is elfűstöl. Az egyik kedvenc támadó varázslatunk, mert kevés monnával nagyon sok kárt okozhat. A toborzó pap ellen mindig ezt vetjük be, ha rendelkezésre áll, de az egymás mellett tekvő nagyobb városait is derékason elintézi. Még jobb a hatás, ha mondjuk a máskáló populációt éppen egy ordós részen helednek át (ott sokkal gyorsabban terjed a tűz). Mivel a tűzcsóva haledási irányó vélelenszerű, a biztos eredmény végett nem árt egyszerre 2-3 csóvát is atindtanr. Ha a tűz nyílt vízhez ér, azonnal elolszik. Ebből következik a védekezés is ellene:

gyújtását jellegzetes dörögzés kíséri; a földök kiárgatásával a lotelopodott populációinkat is kírúgja a helyéből, tehát a kis képornyón azonnal néhány mészkaló emberka fog mutatkozni azon a helyen; gyorsan kapcsoljunk oda, és ássuk ki a tűz alatti négy pozíciót, aztán miután elaludt, hozzuk randba a földet.

Tűzoszlop: Ez is támadó varázslat, a játékképernyő kijelölt részén 8-10 tűzgömb hullik le és elfüstöli, amit talál. (A tűzoszlop sokkal jobb!) A védekezés mindössze annyi, hogy megjavljuk a klégett földet.

Akhilfausz: A tűzvarázslatok harcos karaktere. Közvilágítás feladatokat is betölt, mert egy kisebb máglyát visz a lején. Ugyanolyan, mint a többi harcos karakter, azzal a kivétellel, hogy őt nem zavarják a tűzoszlopok sem: nyugodtan átsétál rajtuk. (A többiek közelében inkább ne gyűjtsünk lyeneket, mert ugyan így kezesnek elkerülni, de ha az véletlenül átszállad rajtuk, akkor meghalnak.)

Vulkán: Az egyik legnagyobb kitolás az ellenállal. A játéktér kijelölt részén először egy bazalt-hegy emelkedik, amit már reáépítéssel sem lehet többé termőfölddől tenni (logfoljobb virággal). Miután elérte a legfelső szintet, a csúcsán néhány tűzoszlop kíséretében kitor a láva, ami tűzfolyóként ömlik alá a négy irányba és onnre loylik mindent elpusztít. Ebből következik, hogy az itt lakó populációk majdnem teljes egészében el fognak veszni, mert mindögyik mészkalóni fog: amelykat nem a kitörést követő tűzoszlopok homvasztottak ol, azok majd a lávafolyóba lognak beballagni. Védekezésnél a kitörés után az első dolgunk, hogy a lávafolyókat lezárjuk; ha valahol egy szintet rájuk emelünk, ekkor mögötto megszűnik a folyó, tehát lehetőleg a kráter közvetlen közelében építsünk rájuk egyet (ha csak tolopülésnél lehet építeni, akkor a hegy lábánál). Ezután próbáljuk meg a "Monjotet a keresztözi!" parancsal valahogy úgy lehlvni az embereket a hegyről, hogy közben minél kevesebb sőtáljon bele a kráterbe vagy a lávafolyó még létező részébe. Később egyébként a kráterre is ré lehet húzni egy szintet és ezzel végleg ol is zárhatjuk a tüzet. Támadó varázslatnak ideális, mert nagyon nagy veszteséget okoz az ősszpopulációnak, viszont van egy hátulütője is: miután már csak az utolsó néhány fiokéját kell kinyitni, a hegy és a láva a mi embereinknek és harcosainknak fog életveszélyt jelenteni, ha a maradék ellenőg mondjuk a hegy mögött rekedt... Ezért inkább a nápiítás konvenolnalisabb módját (a harcosokat) szoktuk előnyben részesíteni.

(Víz)
Hullámtörő: A program azt mondja róla, hogy "jé őtlet bazaltból hídát építeni a tenger felatti". Hídát építsen csak ő bolóle, mi inkább hullámtörőnek használhatjuk a szókóár ollan. Nem szoktuk használni, mert lyot a löldgyaluval is építhetünk — az podig kevesebb mannéba kerül.

Örvény: Ugyanazt az effektust produkálja, mint a tengerhez érő szélvihar. A vízen örvény kezd ol ozaladgálni, ami magességtől függetlenül bentje a partvonalat. Ha valamelyik populáció éppen ott volt, akkor azt akkor is elnyeli, ha a víz nem FATAL (ugyanolyan kiölésök jölzik, mint ha szakadákba potyogtak volna). A funkciójából eredően támadó varázslat, de nem tartjuk túl hasznosnak, mert az örvényt nem tudjuk irányítani és egyéb-



△ De bunkó! Hát már magint idarekott egy vulkánt!

ként sem okozhat különösebben nagy veszteséget az ellenségnek. Védekezni nem tudunk ellene, de nem is nagyon kell.

Festőkesbódón: Hirtelen nem is tudjuk megmondani, hogy támadó vagy védekező varázslat-e. A lényeg az, hogy a játéktér kijelölt részének néhány pozíciójában kák tőesák jölennek meg. Ha valamelyik mészkaló populáció balapottyan egy ilyenbe, az azonnal a másik populációhoz log tartozni és aszerint is viselkedik. A legfontosabb, hogy ez ugyanígy het az ollonfól harcos karakterekre is (!), tehát ha mondjuk egy hosszabb toberzás után valamilyen erős harcost indít ellenünk, akkor azt egy fúrdóvet rögtön vissza is lordíthatjuk ellene. A probléma csak az, hogy ezekből a pocolyákból több is jelenik meg egyszerre, tehát ha mondjuk egy harcost pottyantunk bele, akkor — még mielőtt elébukkant volna bolóle — a löldgyaluval azonnal tűntassuk el őket, mert ha mogint belepottyán, akkor ismét ellenséges harcos lesz bolóle. Néhány pályán nagyon úgy festett, hogy ünnepélyes keretek között minket lognak klírtani, de mivel manénk volt, ezzel a varázslattal mindig meg tudtuk fordítani a szarencsét. Ugyanilyen jól működik a dolog például egy toberző pap esetén, de ha mondjuk az ellenség nagyvárosánál vetjük be, akkor célszerű a "Halcolva torjeszkedjotek!" parancsot kiadatlálni, hogy a mi táberünkbe lépő tickók rögtön boló is kössenek az ellenséges városokba. A védekezés ellene nyilvánvaló: villámgyorsan rá kell építeni. **Szép Heléna:** Szőke lány, lopodóben. Ez a két dolog már önmagában is rendkívül lygellemreműtő, de ha hozzáteszük, hogy szerintünk ez a legjobb támadó varázslat, akkor valószínűleg mindenki vad tapskolásba is kezd. Tulajdonképpen az is "harcos karakter", mert a pap populációját indítjuk ol Helénaként, de fizikailag nem harcol. Az ellenséges populációkat maga után csalja (a tolopülésök taljos népossgét kírúgja a helyéből) és ide-oda mészkaló valók. A megbelondított emberkák mindenho va kévatik és a mészkalásból adódóan nem szaporodnak (csökken a népossgöyük), de onnál sokkal fontosabb, hogy ezek nem is ongedelmeskednek a nekik kiadott po-

rancsotnak! Mivel egy Heléna nem harcos, a populációjának tulajdonképpen csak annyi vasztoséga van, ami a mészkalásból edódik, tehát egy gyengébb populáció is nagyon sokáig szédíti az ollentelet. He két saját Helénánk telálkölzik, akkor azópon elkezdik elnyelni az őket követő emborkéket. Mint már említettük, a legjobb támadó varázslat, tehát ha az adott pályán használható, akkor azonnal indítsunk egyet, mlhelyt alogendé manna gyűlt össze hozzá. Általában azt a módszer szoktuk követni, hogy az infoban lygelölemmel kísérjük a Heléna populációjának alakulását és amikor már nagyon lecsökken, ekkor gyorsan hirtünk mögő egy mocsarat vagy egy szakadékat, hogy az ét követő ellenséges populációk az onyészotbe is kövessék. Ha ellenünk vetették be, akkor az roppant klós ügy és nagyon gyorsan ki kell nylnunk, különben biztos vesztesek leszünk. Heléna varázslata csak két dologra nem hat: a harcos karakterekre (kivévo az Adoniszokat!) és egy másik Helénára. Az előbbi módszerekkel védekezhelünk ellene:

— bevetünk egy löstőkesbódónt. Ha elke-rűt sajátja tennünk, akkor gonosz mosollyal hátra lehet dőlni és közben szaporítani a népünket;

— egy másik Helénát indítunk. Ez ugyanem ellenszer, csak azt előzi meg, hogy amíg a népünk az ő Helónája után tekerog, az övé sem log elszaporodni. Egyébként ha a két ellenséges Heléna találkölzik egymással, akkor "harc" alakul ki. Vadul hárfáznak egymásnak és kettojük közül az fog megsüketülni, amelyiknek kisebb a populációja;

— harcos karaktert indítunk ellene. Ez ugyanúgy log harcolni vele, mintha egy normál populáció lenne és remélhetőleg agyon is veri. Ha a harcos indításához toborozni akarunk, akkor viszoni lygeljük Heléna mozgását, mert a papot ugyanúgy megszédíti, mint a többi populációt;

— ha a löstőkesbódónt nem tudjuk használni és másik Helénát sem tudunk indíten, akkor bevetünk ellene minden kezünk ügyébe vető katastrófrát, mielőtt még elérné a lölepülösinket. Mocsár, löldrongás, tűzvész, vagy akár egy Armageddon — minden mehet tükintet nélkül

a vosztásokokjór), csak nehogy lejöjjünk! A rutinos játékos természetesen megpróbálkozik a vízbe fojtásával is. Aztán rádöbben, hogy Helónának van egy olyan kellemtelen tulajdonsága, hogy a víz felszínén jár, ergo nem fog befojtulni...

Ha a felsoroltak közül az egyik óvintézkedést sem tudjuk megtenni, akkor reményünk csak akkor marad a győzelemre, ha a mi népességünk sokkal nagyobb, mint az ellenfélé. Egyébként a minden verézslet ellen használható óvintézkedés javasolt, amit úgy hívnak, hogy RESTART MAP.

Szókóár: Ez is egy elég drasztikus módszer a népesség nagyarányú csökkentésére, csak az a gond vele, hogy a mi populációinkat sem kíméli. A kiválasztása után a játéktérben ki kell választanunk az lányit, majd click után két irányba hető, egymásra merőleges szókóár fog elindulni a kiválasztott helytől. Ez elmos mindent, ami az első szinten van, kivéve azokat a helyeket, amelyeknél két szint magas földet vagy bazaltot talál (abban a sávban nem terjed tovább). A védekezés ebből következik is: a városainkat két szint magas gáttal meg tudjuk védeni tőle. Ezt egyébként ráérünk akkor megépíteni, ha a szókóár megindult, mert elég lassan halad. A csoport első verézsletével pedig bazaltgátat is felhúzhatunk a szókóár ellen, de mivel előre sohasem tudhatjuk, hogy az ellenfél ismeri-e ezt a verézsletet, felesleges lyesmiro pazarolni a mannát. A szókóárat nem igazán szoktuk használni, mert a mi népünkre is veszélyes, sok mannába kerül, továbbá a vízbe került populációk jó részét az ellenfél ki tudja holászni.

No, hát akkor ezek fennőnek a varázslataink. Az természetesen nyilvánvaló, hogy nem is lehet nagyobb öröm, mint valahogyan kitalálni a másik isten népével — a probléma csak az, hogy a másik istenon kívül még velaki más is így gondolja. Ezt az illetőt Zousznak hívják és az Olümposz (a nagy magyar juice) tetejéről szemléli, hogy a különböző beosztott istenek miként cívakodnak egymással. (Egyébként valószínűleg ő lesz az utolsó ellenfelünk, de mivel odáig még nem jutottunk el, ezt nem muszáj káoszpozniok venn.) Amikor úgy vóll, hogy a parti már kezd unalmasná válni, ekkor ő is közbeavatkozik és néhány (mindkét felet sújtó) saját varázslattal próbálja a mellebbi döntést kicsikarni. Ezek hasonló ahhoz a fickóhoz, aki az előző részben repülőszőnyegen közlekedett és fákát ühetett mindenhová, Zeus arzenálja elég széles:

— az ő kedvence Neptunusz, a tengerek isteno. Ő a terop bármelyik pontján felmorúllhat, és egy pozíció széles sávban végighalad a pályán. Egyrészt lebontja a felszínt a víz szintjéig, másrészt az útjába akadó populációk azépon megfulladnak;

— egy másik figurája lának van öltözve, és abban a sávban, amelyikben heled, mindenhol fák nőnek ki a földből;

— azután az örvényokat is rendkívül kedveli. Ezek ugyanazt csinálják, mint a hasonló varázslatunkben, de általában 6-8 darabot is küld egyszerre;

— igazán kellemtelen fickó egy fekete szárnyas élőlény, aki végigugrál a pálya valamelyik sávjában és minden egyes dobantásánál forgószókeket (szárazföldön), illetve örvényokat (vízen) kavart. Ezek természetesen ugyanúgy működnek, mintha az ellenfél vetette volna be ottlunk — csak sokkal több van belőlük...



△ Promatheus két villámmal honorálta, hogy magazabodítottuk a népétől

— a legnagyobb kitalás Zeusztól a tyronnosaurus. Ez is a pálya egyik sávjában gyalogol keresztül, és résztint felgyűjti, résztint pedig letapoissa az útjába akadó civilizációkat. Ez még túrható lenne, de a legnagyobb gond az, hogy ehol vízszintes felszínen haladt keresztül, ett azonnal egy szakadék is nyílik...

Ennyit a játék kezeléséről, most pedig néhány kértetlen jótanács az alkalmazandó stratégiát illetően. Ez egyébként különösebben nem változott meg az első rész óta: ahhoz, hogy nyerő pozícióba kerüljünk, már a játék elején biztosítanunk kell, hogy az összpapulációnk gyorsabb ütemben növekedjék, mint az ellenfélé (ha pedig megelőzött, akkor vissza kell fordítanunk a folyamatot). Ez nagyobb népességet, azaz több mannát és ezzel több bevethető verézsletet is jelent. A gyors növekedést már a kezdet kezdetén ugyanazzal a módszerrel érhetjük el, mint az első részben: az induló populációknak villámgyorsan annyi vízszintes felszínt kell biztosítani, hogy a legnagyobb települési formát érjék el, mert egy adott számú populáció gyorsabban növekszik egy nagyobb területű városban (ha hegyen van valamelyik embertkánk, ekkor rúgjuk ki a városéból és bontsuk aletta, úgy a felszínt, hogy kánytelen legyen az első szinten letelepédni). Mivel a célunk az, hogy minél gyorsabban, minál több nagyvárosunkben szeporodjon a népünk, a városak mellé telepített dombokkal kezdjük el csökkenteni a városaink méretét, mihelyt az összes populációnk a legnagyobb területű városban él. Ha a dombot jó helyre raktuk, akkor a város hirtelen jóval kisebb lesz és túl kicsi a már ott élőknek — a népfelosztó felkerekedik, hogy új helyen telepedjen le. A dombot természetesen azonnal eltüntetjük, hogy az összemont város visszougorjon az eredeti méretére és máris építhetjük a helyet, hogy az imént útrakelt emberkánk minél gyorsabban a legnagyobb városban éljen. A játék első része ezzel a szórakozással telik. Ha jól működöttünk, akkor gyorsabban szaporodó populációnk lesz, tehát előbb gyűjtünk elegendő mannát komolyabb lámadó varázslatok bevetéséhez — a többit pedig az ellenség viselkedése alapján már mindenki kifundálhatja maga.

Egy-egy parti addig tart, emlg valamelyik isten populációja teljesen kipusztul. Az

első részben ugyebár kábé ez volt a cél, hogy elegendő mannát gyűjtsünk az Armageddonhoz, mert ha ez megvolt, akkor egyben már túlerőben is voltunk a vágó összecsapásnál. Itt viszont nem mindegy, hogy hogyan győzünk! A verézsletek csoportjaiban való jártasságunkat ugyanis a győzelmekért járó villámokkal növelhetjük, tehát pályánként minál több villámat kell szerezniünk. A villámok az elért pontszámra vezethetők vissza (pontos számot nem tudunk mondani, de körülbelül: 15.000 alatt — semmi; 15-25.000 — 1; 25-35.000 — 2; 35-45.000 — 3; 45.000 felett — 4). A pontszámot a győzelem után következő táblázatból kapjuk meg és a legyőzött isten és a saját fontosabb paramétereink egy-máshoz való erányéből adódik (YOUR/FOES), amelyek a következők:

— **LARGEST POPULATION:** Legnagyobb populáció. Ha már egyszer legyőztük, akkor nyilvánvaló, hogy a mi populációnk nagyobb volt, de itt az összecsapás során a legnagyobb populációt veszi figyelembe a program. Ezért kell az ellenféllel mindig kitelva alacsonyban tartani az óvét — a mi népünket pedig a lehető legnagyobb városokban tartva szaporítani;

— **HIGHEST MANA:** A népek hitéből eredő menne legmagasabb mértéke. Bármit csinálunk a játéokban, ez mannafelhasználást jelent. Ezzel az ellenfél nemigen szokott takaróskodni; emi van azt minél gyorsabban beveti. Nekünk azonban nem árt szpoizolni, és csak a legszükségesebb verézsletekre pazarolni;

— **NUMBER OF BATTLES WON:** A győztes összecsapások száma. Ez a szám nemcsak a harcok, hanem az egész populáció összecsapásait jelzi. Nyilvánvaló, hogy úgy tarthatjuk magosen a mionkét és afeacsanyan az ellenfélét, ha erős harcosokat harcoltatunk, a maszkáló emberkánk pedig a szeporedással foglalkoznak, nem pedig a foglaltással. Ha a loberzó pap populációjának ide-oda mozgatásával is akarunk városakat elfoglalni, akkor célszerű előbb a pap populációját egy védett helyen egy kicsit földuzzasztani, és csak utána átpakolni a keresztül a kiszomott célpontra;

— **LEADER DIED:** Hányszor halt meg a partiban a vazér (mi pepnak nevoztuk). Az ellenfél vezérét agószagos mindig támedni valamilyen módon, amikor éppen toberoz, a mlenkere pedig annyiban

vigyáznál, hogy harcra indítása után addig még tartasuk meg a toborzási parancsot, amíg egy új populáció al nem érlel a szimbólum helyét és ezzel át nem veszi a pap szerepét. Ha a népünket nem nagyon harcoltatjuk terjeszkedés közben, akkor nem nagy a valószínűsége, hogy a papunk elessen.

A pontszám kiszámításánál a program még ügyelembe veszi a két ellenséges isten ügyességét is, tehát ha mondjuk 30-40 pályán megszerzett ügyességgel ismét Epimetheus barátunkkal végünk hercolni egyet, már távolról sem fognak nagy pontszámot jelenteni a kezdőskor még elképzelhetetlen arányú győzelmek (például a 198. pálya után visszamentünk a 22-re, ahol úgy győztünk, hogy a populáció kb 11:1, manne 124:1, győzelmek 21:1 és a pap halála 12:0 arányú volt — ez a program szerint akkor már csak 23.000 pontot

jelentett és egy villámot! Ebből nyilvánvalóan kiderül az is, hogy az Armageddon (ami nagyon megcsapja a manát, továbbá a végső harcokban feltétlenül romlani fog a győzelmeink aránya) csak olyan pályákon lehet célunk, ahol egyszerűen már nem tudunk mászkáppan győzni.

Hát íme, a POPULOUS 2. A végére ugyebár szokás szerint az értékelés marad. Hát mit is lehetne mondani annak a játéknak a folytatásáról, amelyről a maga idején az volt a véleményünk, hogy minden idők legjobb játéka? Maximum annyit, hogy a folytatása és a POWERMONGER után már csak a harmadik helyét leri... (Szegény PIRATES meg lecsúszott a dobogóról?) — CoVboy) A alkalas játékok "2. rész"-komplexusa a Bullfrogot nem fertőzte meg: nem egy silány utánzatot gyártottak az újabb bonus prolt reményében, hanem egy olyan programot, ami egyszerűen min-

den tekintetben túlszárnyalja az eredetijét: a grafika sokkal csiszozottabb és változatosabb, minden varázslathoz külön digitáhangeffekt jár, a játékot pedig egész egyszerűen nem lehet abbahagyni. (Roppant idegesítő ám olyan játékokról leírásit csinálni, ahol az ember sokkal inkább játszene, mint üres szavakat pötyögne róla!) PC-n külön EGA és VGA-változat készült. A végére stíluszerűen egy isteni kinyilatkoztatás: a POPULOUS 2. egy olyan játék, amit még az eredeti árérték is bőven érdemes megvenni... (Hát az azért egy kicsit túlzás lenne, de tényleg nem rossz — CoVboy)

Ja, még valami: testületileg püsszantjuk Boót, aki felvette nekünk a játékot, almondtott egy csomó dolgot az induláshoz, leírt egy rakás pályakódot, és egyébként is ellát bennünket kávéval, amikor a hatótávolságába kerülünk.

Pár pályakód az első kétszázegyházpályáról:

0. DOEGAC
2. LONEAG
3. ACMEAD
5. AKSUAF
6. OOAC
7. AGIAC
9. AMLYAG
11. EMDOAD
12. UBTUAF
14. UGSIAC
17. ETLEAB
18. TUMOAD
20. NGAF
21. PTIAC

22. MMUNAK
23. SIGHAG
24. VEPEAB
27. IMAT
28. DDISAC
29. WIUPAK
32. LDOMAD
34. ABAL
37. QWAAT
39. WOOOAD
40. ATNEAF
43. UNOUAK
45. UPITAB
49. SUSOAC
50. ERTUAK
51. TTADAT
53. CCUXAD
56. PIWOAC

57. NETTAK
59. LYPIAB
60. INUNAD
63. THLOAC
64. DOCCAK
69. AGER
70. OOOMAC
71. AGMNAK
74. UMUGAD
76. UBNE
77. HEOOAC
80. QUWIAB
82. TUABAG
83. NEIT
88. VESUAD
89. TIADAO
94. GHDOAB
99. HOLLAK

105. UXUBAC
111. UHIM
109. UPM:AD
114. ERNEAT
115. TTOWAB
117. CCALAG
121. NEEGAT
125. LLJI
127. THACAF
129. AAUXAB
131. ACFEAG
134. OOAKAF
136. OPUMAB
137. AMILLAD
140. UBNGAC
143. LEUBAB
148. TUHO
148. NGATAF

149. ITIMAT
151. SILDAD
152. UEERAG
153. TIOW
154. LUXMNAC
159. SOEGAG
160. LDOO
163. HOJIAT
166. AFIAG
169. UXHEAF
170. ALDOAT
173. UPSIAG
174. FEUM
179. TTAFAK
180. EGTIAO
184. PIHOAT
187. LYSIAG
190. JIERAF

193. AAALAK
195. ACUH
196. OMAAAD
197. AKEGAF
198. OOOOAT
199. AGNEAB
203. EMACAD
209. ETTU
215. SIMOAG
221. WIPEAK
226. ABUPAT
232. ATINAF
238. FEEMAD
239. UHWIAF
240. PEQUAT
241. SUABAC
247. MNSUAT
252. INFED

Geysha (Amiga, PC)

Szatmári Oávid Budapestről elmeséli, hogy a CoV 14-ben megjelent Geysha leírásban hol sikerült elrontanunk a dolgot. A leírásban a PC-leírat egyébként nem "nyomdahiba", mert időközben megjelent egy angol nyelvű átiratot VGA PC-kre is:

Amikor a Le Saulo Blancban Kinévet kártyázunk, akkor a játékok célja nem csak a lapjainak az ütése. Ha ugyanis megütödnek valamelyik kártyáját, akkor leaszódhatunk egy ruhadarabot róla (vagy legalábbis megoldhatjuk), amit egyébként kájes nyögésekkel kísér. Az első ütés után kábé a bal cembjének tetején klikkelve kikapcsolja a harcienyakódját, a második ütés után kábé a jobb cembjénél klikkelve pedig ledobja magáról. A következő ütésnél a mellénél megoldhatjuk a melltartóját, aztán újabb két ütés után teljesen kigombolja és levelezi. Ezután megferdül és már csak egy ütés van hátra, amire le lehúzza a bugyiját és melett még csabítáncot lejtene, elmesáti, hegy...

Ezután következik az a shoot'em up-rész, amit a Sexytelben lehet gyakorolni. Az igen jellemző alakú úrhajót egy labirintusban fogjuk irányítani, amelynek egy kijárata van. Az irányítás a numerikus billentyűzetről és a 'SPACE'-szel történik, a szabályokat mindenki begyakorolhatja a Sexytelben (a kék pontok pajzsot adnak,

a szájak szintén, de ha fogak is vannak bennük, akkor csökkentik, stb.), a lényeg az, hogy meg kell találni a rózsaszín kijáratot és átjutni rajta a következő szintre. Mielőtt elindítanánk a játékot, használhatjuk a a napozó lénytől szerzett kártyát vagy a Tauki tablettákat is: az előbbi minden szinten két kijáratot biztosít, az utóbbi pedig a maximumra tölti az életarókat. Összesen három szinten kell a kijáratot megtalálnunk, aztán az utolsó kereszttől megérkezünk Napadami kapuja elé.

Itt egy "gínolda" áll őrt. Az átjutáshoz össze kell raknunk egy üldözőlő sárkány képét egy NYÁK-lapon, míg melett a háttérben álló ruhafogas megtelne ruhákkal. A kártyák mozgatása nagyon egyszerű: amelyikre récclikelünk, az kerül ez üres négyzetbe. A képnél nem csak az számít, hogy a sárkány képe kilelekt-e, hanem az is, hogy az áramkörök pontosan illeszkedjenek egymáshoz! Egy kis gyakorlással valószínűleg

mindenki megmennt meg, bár a rendelkezésre álló idő borzasztó keves.

A nyolcadik pályán Napadami kapuja előtt állunk, a valahogy be kóna menünk. Ha megnézzük, ennek a tövében is találunk egy hínoki fűcákát, amelyen egy him fűcákák hízószócskodik. Kanjűk be magint a kezűnköt Hínoki-elállja! (egyébként a fűcsók fellármázza az egész környéket), aztán használjuk a nőstény fűcsakűnköt a fű fűcsakűn. Amíg a fűcsakűk "elvannak" egymással, ferdítsük a figyelműnköt a fűtűnkra (aki a játék aletén a lányt fényképezte le, az most reesetheti a gépét és kezdheti újra). Ha a tetőn a naptár van, akkor minden OK. (Akkor jó volt a tippűnk! — CoVboy) Nézzük meg a naptár tetején lévő betűt, aztán kapjuk fel a fűcákát és tegyük arra a kőre, amitymek a jelét a fűtűn lőtűnk. A kapu kinyílt és ez utolsó képen mér magét Napadami lőtűnk, amint egy plazmolyt fog ránk. Az utolsó pént nem akarem lelőni, de nem árt Napadami kötdőkére céloznunk...

TÖKÖSMÁKOS

Hanufa Zoelt. Vácon minden bizonnyal elég tételben érzi magát kalandjáték körében, mert egy egyszerű nyomozós kalandjáték megoldását küldte el nekünk. (Yikes! Hát az egy közvesztélyes fickó! Nakam 20-25 oldalas leveleket írkal — CoVboy) Az mondjuk egy kicsit túlzás volt, hogy a címbe beírtuk az Amigát is, mivel azon addig még csak német nyelvű verziót láttunk. Persze ha valaki jól fordít angolról németre, annak azért jó lesz:

Hm, hát a nyugatnémet Starbyte szoftvarház gyűlkezet igen szarénnyon The Legendary Byteriders névre keresztelt programozói bagázsa érdekes dolgok kísértelt mag. amikor alhatározták, hogy megírják legújabb, CRIME TIME névre hallgató programozványukat. Navozatosan azt, hogy magpróbtáltak megírni egy halálosan komaly, várfagyasztóan izgalmas stb. stb. stb. nyomozós kalandjátékot (lásd: DEJA VU, KILLED UNTIL DEATH, BORROWED TIME) olyan stílusban, amely laginkább a Slarra on Lino lagszobbb napjait Idézi (nem kizárt, hogy a játék készítésében részt vatt egy bizonyos Al Iowa navú fickó is), és az igazat magvallva, tulajdonképpen egy egész jó kis játék kerekedett ki az egészből, amelynek agyatlan hibája az, hogy a tizedt Játékos Időnként annyira lófárad a játék elmés poénjaitól, hogy agyszarúen képtelen tovább a feladatra koncentrálni, és hirtelen kedvo támad CoVboy-postát olvasni vagy a TV-ban a parlament közváltás rajtelmalbe mélyedni (hm, hiba az egyáltalán?). Ettől ehakintve elég kallemosan al lehet vala tótni az időt... (Na, milyen volt? Ezt a "szükszavú tömönlatot" csinálja utánam az 1,75!!) Karetörténet: Egy ismeretlen helyszobában ábradúnk rattanatao másnapossággal. (Oh! Hát az egy élelszörű effektlus! — CoVboy) Ezenkívül csak annyit a deflancly, hogy az éjjal a hotelben gyilkosság történt és minkel gyanúsítanak az olkövetésével. Altbink persze nincs, mert semmire sem emléksznük az ójszaka történetekből. A történet csak úgy karúíhetjük at, hogy kinyomazzuk, ki volt a valódi gyilkos... Ennek érdekében rögtön szadjuk elő hátizsákunkból a magnónkelt (EXAMINE v. OPEN BACKPACK), és mária kozdódhat az Ouast... Az Ifjú Mornoták Közikönyva szarúni másnaposság LN (ellen) jó, ha lazuhanyzunk, ezért menjünk el az amsletű (fontos) zuhanyozóba, és angedjük meg a vizet (ACTIVATE SHOWER). Miután beálltunk a forró víz alá, és fállg beszappanoztuk magunkat, hirtelen magdóbbantó felfodozást lasznük: ELFELEJTETTÜNK LEVET-KÖZNI! De legalább találtunk egy celit (az lesz majd a megoldás kulcsa). Na, a zuhanyozás mavaít, mehetünk kajálni. Hm, káson (vagy korán?) érkaztünk, a kajáda ugyanis teta van a Baumann házaspárral. Baumannék egyébként rondkivűl kedves figurák: a fickó állandóan le akar lótni minkel (úgy látazik, nam Republic rajongó az órog), a nőnek meg az a rógaszámja, hogy meg akarjuk ói erőszakolni, és különben is pszichopata tömaggylakos vagyunk... A lányog vizsoni móat az, hogy nam kapunk kaját, ezért bemegyünk a konyhába reklamálni. A konyhában találkozzhatunk Alex-szel,

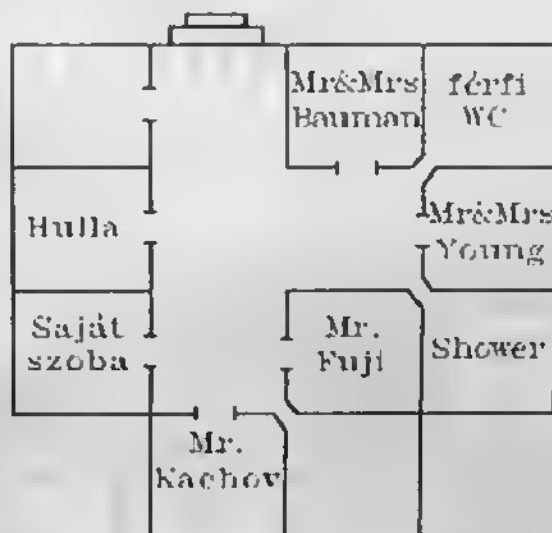
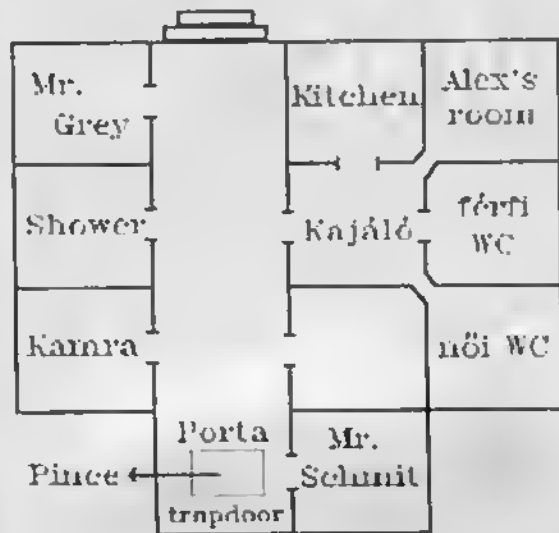
akl ugyaneak súlyos asel (horror-méni-és), da az nem akadályozhat meg abban, hogy na vegyünk tóla náml plát (SHDW GREENBACK ALEX). Még vissza is ad a 10 dalestinkből. Rendes flú, da sajnos muszáj lesz lopnunk tóla. Ezt a kővoika-zó módon tesszük: becaukjuk a konyha-ajtót (CLOSE KITCHEN DOOR), hogy na lészon, és a zanegépből náml RUN.CICE Saloon RAP Band-muzakot csalunk aló (USE COINS ON JUKEBOX), hogy ne halljon minkel, amikor beaoonunk a szobájába. Ott megunkhoz vesazuk a biztonsági kulcsot (TAKE SECURITY KEY). Ha magvan a kulcs, menjünk ol a kamrához, amít így már ki tudunk nyitni. A kamréban egy zsablámpa és egy szarszámkőazat várja, hogy "Szolgáld ki magad, Master Bruce" szöveg kísáratében a gyűtmenyünkbe kerüjlön. (Egyóbként ki lehet az a Master Bruce?) A szarszámkőszótet mindjárt fothasználhatjuk arra, hogy a hirtelen rántóró vízvezetékaszaról lilehet a földszínt (fontos!) zuhanyozón éljük ki (USE TOOLKIT SHOWER). Miután almondunk a portásnak, hogy valami vadállat elrontatta a zuhanyt, ó elrohan, és mi egyodól maradunk a portán. Nézzünk egy kicsit jabban körül (EXAMINE POSTER). A játék szerzött ábrázolja. Elég ónkritikus a szövegük magukról... (EXAMINE CARPET) Hoppá! Egy caapó-ajtót ki la nyithatjuk, da lemenni (egyálóra) nem tudunk (EXAMINE DUEST-BOOK). A vendégkönyv tanúsága szerúnt a kővoikazók laknak a hatelben: Mi (tő a szorénység, azért kezdem a sort magunkkal); barátunk, Rogar; Mr. és Mrs. Baumann (turisták); Mr. Fujl (úziot-ember); Mr. Grey (turista); Mr. és Mrs. Young (nészutasok); Mr. Krachov (sakkozój; John Carliso (ó a hulla), valamint Alax, a szakács és Mr. Schmidt, a partás. Maat menjünk vissza szőpen a zuhanyozóba. Hoppá-hoppá!! (már magint Rapublic) Mr. Portás itt felejtett egy GENERAL KEY-t! Most járjuk végig a hotelt, és mindan zárt ajtón próbáljuk ki a kulcsunkat. Ahova be tudunk így menni, ott nézzük végig az ágyat, az éjjelliszakrányt, a talafom, a TV-t, és minden mozdítható vagyunk magunkhoz, úgymint: walkman, álló (SCISSORS), töltány (AMMUNITION), könyvak (BOOKS), lepedő (SHEETS). Ja, mindonhol kapcsoljuk be a TV-t (ACTIVATE TELEVISION), mert llyankor a program akkora marhaságotak hard ósezo, hogy vótak lenna kihagyni. Hát, igen itt az a pont, ahol komolyan al lehetett akadni a játékból, de persze csak annak akl nem lameri a MIKYT-t (ejtsd: Murphy Idióta kalandjátékokra vonatkozó törvénye), amely kb. így szól: "Ha vőglogosen elakadtál egy adventure-ban, csináld a lehető legnagyobb marhaságot, ami aszadba jut — tutil, hogy akkorra fog vezetni!" Jelen esatban a lehető legnagyobb marhaságnak az lúnik, hogy belopózunk a nészutasak szobájába (GENERAL KEY-jel), kazettát lasznük a magnónkba (USE CASSETTE ON RECORDER), racord-ra állíjuk, és batosszük Young-ék ágya alá (USE RECORDER ON BED). A program — Immár nam először a játék során — megajgyzi, hogy parvarz dísznők vagyunk, da ez nam akadályoz meg abban, hogy mindezt betatázva bakukantunk a zuhanyzóba... Whoa! Éppen Epan Young zuhanyzik, aklnek a nevét most a program hirtelen "Sweet, sweet Gwandolyno"-

ra magyarostotta. Gwen-t megpróbálhatjuk USE-olni, ACTIVATE-olni, beállni mel-lő a zuhany alá stb., da semmi som haz sikart, szőval lóla csak a picture kodvőart jőttünk (Message to CoVboy: Ha a láiras bakerül az újaágba, és kltelálja valaki, hogy kép is kellena mellé, mindanképpen ezt a graphic-ot tedd be! Persze úgy, hogy a szővegablak eltakarja a "Tő láirni-valót", hehe...) (Message received. Sző sem lehet róla! Ha legközelebb valaki zuhanyzó hölgyeket talál a hotelszobájában, akkor ott megint csak a szővegablakot fogja bámulni és midőn a tisztálkodó XX-kromoszóma hiányalni fogja az "activate"-ást, mejd azt mondja, hogy a CoV-ban olvasta, hogy ez az eljárás követendő. No picture! — CoVboy) Na, most mér rántkér egy kis kikapcsolódás, úgyhogy menjünk al Mr. Krachov-haz. Mr Krachov tipikue sakkozó alkat: kétmáteres izompacalita, olyan vállakkal, mint az Amazonas Ucagallrantíbo-alsónál (gyk: széles). Természetesen nam tudja, hogy sakkban jobbak vagyunk, mint a három Potgár-lány agyúttvéve, ezért gyanútlatlan belemagy abba, hogy kihívjuk egy paríra (SHOW CHESSBOARD MR KRACHOV). Az arad-mény nam lehet kátségas: úgy megver-jük szegány úrgét, mint ahogy ... (Censored... — CoVboy) Krachov barátunk nagy hirtelenséggel elszalad, hogy Újvári István, Sakk és matematika c. művában karassen magyarázatot a Vereság okára. (ó a volt matektanárom, da azért a reklámért minimum egy érettségi ótóst várok tőle.) Krachav bácsi távollétében falvehatjuk az itt porosodó CoV-ot (CHESSMAGAZIN-nak van álcázva) és ha alkalomadtán megint erre járunk, megmutathatjuk az időközben visszatárt "sakkmaster"-nek, akl eme sakkoló elmény hatására tőrdelmáson bevallja, hogy azórt adta ki magát sakozónak, hogy az emberek flasztalják, és nam akart samml rosszat, blablabla... (Az lpsét rőg-tón lo la húzhatjuk a gyanústottak lltá-járót, ugyanis a KISZ azerúnt sohasem a lagyanúsabb azerapló a gyilkos. A KISZ-nél a Krimik Iratlan Szabályára gandoham.) Ha most Youngék szobája felé vesezük az lrányt, nagy meglepetés ér: a folyosón att díszelag a magnónk (rajta egy celit: "Jó szórakozást: Tarry & Gwen") (Hihihí, ez tőnyleg jó poen — CoVboy) Szőval ószravonték. De ha walk-man-ünkön visszahallgatjuk a kazettát, kiderül, hogy csak utána (CoVboy, ha most megkérdezed, hogy "Mi után? — CoVboy" (Mi után? — CoVboy), csúnyákat fogok mondani rád!) Most menjünk le a földszíntre és szaralljuk meg a lenti zuhanyzót is. Újra egyadól maradunk a portán. Háhá, most betörünk Mr. Schmidthaz (megint GENERAL KEY-jel). EXAMINE-aljunk végig mindent és vagyuk fel az órat (WRISTWATCH) és a kombinációt (COMBINATION). Ha most lemondnánk a csapóajtón, a visszaúten elkapna Mr. Portás, jőnnének a fuck about (ajtsd: fakabát)-ok, lecsuknának és GAME OVER. Ez allen olóvagyázetössági Intázkadásokat kell tennünk, úgymint kötelet gyártunk a lopadóból (USE SCISSORS ON SHEETS), bekapcsoljuk a zsoblómpát (ACTIVATE FLASHLIGHT), ósszerakjuk a walkmant (USE CASSETTE ON WALKMAN; USE HEADPHONE ON WALKMAN; ACTIVATE WALKMAN). Hívjuk fel az agyk úras szobát (ACTIVATE PHONE). Miután a szoba nam válaszol, a portás fogja folvonni, miközben a porta falé tart.

Most szépen rárakjuk a kagylóra a walkman tüllhallgatóját (USE WALKMAN ON PHONE). Úgy látszik nem mi vagyunk az egyetlen perverz disznó a hotelban: Mr. Schmidt először végighallgatja a kazetát, és csak utána jön vissza a portára. Ezzel nyertünk egy csomó időt, lemehetünk a csapóajtón (OPEN TRAPDOOR; USE ROPE ON TRAPDOOR). A pincében először megtudjuk, hogy itt egy vámpír azoktól kísérteti. Majd... "Hirtelen velem hozzár a lábadhoz! Mi volt az? Egy patkány? Egy madár? Egy repülőgép? A VAMPIR? Á, nem, csak a nadrágod szára." Vágjuk el az antenne zsinórt, másazunk vissza, és csukjuk le a csapóajtót (CLOSE TRAPDOOR). Emre nagyszabású hadművelettel ezt értük el, hogy be

tudunk manni Mr. Fujthoz (6 eddigi TV-1 nézett, de mivel antennezsinór over, úres a szoba). Menjünk be (GENERAL KEY). Bent felvehetünk egy ezámológépet, egy "Lehallgató szerkezetek, úgy le mint poloskák készítésének módozatairól" c. usere guide-ot, velemint egy HUSTLER-1 (Hogy ez mi lehet azt talán Bytariderok se tudják). A kombinéclóval kinyitjuk az utolsó azobát, ahol mag nem jártunk. Itt von a hulla, a gyilkos fegyver (ha felvetjük, meg is tölthetjük: USE AMMUNITION ON GUN), a hullánál (EXAMINE DEAD BODY) egy univerzális öngyújtó (UV lámpa van beépítve), ezzel megtehetjük, mi van a papírcettlre írva (USE LIGHTER ON PIECE OF PAPER). Egy

káplet (FORMULE) van rejtve, de sajnos teljesen ártihetetlen számunkra. Most menjünk el a nászuteek szobájába és ezereitjük meg a telefoni (USE TOOLKIT ON PHONE) Ezután... aki Innen nem tudja végigcsalálni egyedül, az megárademil, hogy tudja meg, ki a gyilkos! Kise meglopó befejezése, de szerintem hűyeség lenne leléni a poént a játék végéről. Aki eddig a leírással játszott, most kb. 250 pontnál tart és már csak a gyilkos leleplezése van hátra. Hogy ki a gyilkos? Hehe, hát ez az előbb említett poán. Na, most már tányleg nem húzom tovább (pedig e magnóból a Republic biztat: "Húzd barom, húzd...") (Húzzá' má' — CoVboy), hát ekkor jöhetnek a tárkápek:



Tanks (64)

Úgy látszik, a stratégiai játékokat nem csak mitőlünk kedvelik, mert Párkányi Gergő, Pécsről, egy vérbeli "stratégia" (kuc-kuc...) lelását küldte el nekünk közlésre:

A Double Density cég stratégiai-logikai játék specialista. Ezt bizonyítja új programuk, a TANKS is. Bejelentkezésakor egy menüsort láthatunk.

MASTER 1 VERSUS COMPUTER: Játék port 2-ről. Bal oldali tértől.

MASTER 2 VERSUS COMPUTER: Játék port 1-ről. Jobb oldali tértől.

START TWO PLAYER GAME: 2 játékos egymás ellen.

START DEMO: baj, mi?

INIT MASTER 1: Nevünk begépelése után megvehetjük ezt a tankot, amelyre futja e pénzünkben (kezdetben 50 credits). Ha ez megvolt, továbblépünk az EQUIP TANK menübe és felszerelhetjük a tankunkat mag jobban, ha az nem volna elég, ami kezdetben rejtve van. Persze itt is minden pénzbe kerül, még a felszerelés eltávolítása is.

LOAD MASTER 1: Kimentett állás töltése.

SAVE MASTER 1: Játékmentés.

CHANGE TANK 1: Tank kiválasztása. A választék és az árak:

Anti: 30

Roug: 50

Viper: 70

Knight: 90

Warrior: 110

Turtle: 130

Berserk: 150

Tiger: 170

Eagle: 200

Oregon: 250

Ezek után jön a felszerelés.

EQUIP TANK 1: Íme az arzenál:

Missile: rakéta/célkövető/erősség

Grenade: gránát erősség

Mine: akna erősség

Shot range: lövéstartomány

Shot speed: tüzelési sebesség

Reload speed: újratöltési sebesség

Shot power: lövés ereje

Engine strength: a motor ereje

Armour class: fegyverzet osztálya

Shield type: pajza típusa, erőssége

Batteries: akkumulátorok

Amphibian: kétélűség

Missile ammo: rakéta (db)

Grenade ammo: gránát (db)

Mine ammo: akna (db)

Credits: a vagyónk

Exit: kilépés

Mindegyik tanknak megvan az alapfelszerelése. Természetesen a drágábbnak mindig több van. Korlátozott mértékben ugyan, de növelhetjük felszerelésünk mennyiségét. A tárgyak lezáródásáért is fizetnünk kell. Ha vágzunk az előkészületekkel, mehetünk harcolni. A pályák:

Ridiculous: 10 cr.

Very easy: 12 cr.

Easy: 15 cr.

Moderate: 17 cr.

Hard: 20 cr.

Very hard: 24 cr.

Extreme: 26 cr.

Deadly: 28 cr.

A legnehezebb pálya sikeres teljesítésekor kapjuk a legtöbb pénzt. Ha már nagyon erős tankkal rendelkezünk, a könnyebb pályákon már nem is harcolhatunk. Az ilyen hosszan előkészített ekció-játék célja egy felülnézetből látható harc-tér, különféle fegyverekkel elpusztítani az ellenséges tankot. A gyenge tankok csak a Normal fegyverrel rendelkeznek, az erősebbeknek azonban lehet aknájuk, gránátjuk, rakétájuk is. Ezek közt a 'tűz' gomb folyamatos nyomvatartása közben ezektőlhatunk. Ezekből az extra-fegyverekből csak véges készleteink vannak. A Missile célkövető, az elhelyezett Mine időzített, a Grenade-et pedig célkerezett mozgatva tudjuk az ellentárra löni. A képernyő alján láthatók a tankokra vonatkozó egyes adatok. Ha tankunk megrongálódott, és a CHANGE TANK opcióban el akarjuk edni, már kevesebbet fog érni, mint amennyit megvettük! Ha új tankot akarunk, calszerű az előzőről lepekolni a felszerelést, mert ez is ár valamelyike pénz.

Ennyil lenne e Tenks. A Double Density megint jó munkát végzett, csúcs zene, élvezhető játék, a témához jól illő grafika. Érdemes kipróbálni.

Most egy páros a jófajta izometrikus 3D
rolandjátékok nagymesterétől, a Master-
ronletől. Hogy a NIGHTSHADE-et ki küld-
hette, azt titokban tartjuk, mert amíg a tár-
sápot félreértük rejtezésre, addig a boríték
smorillon helyre tévozott. (Háhá! Nam
csak én szoktam elvesztani a leveleket!
— CoVboy) A játékban kilenc ellenség van:

1. feltartott kezű
2. tűz
3. villogó kő
4. gomolyeg
5. lapos, nagy fejű

6. malac
7. forgó gomba
8. hosszú, vákony
9. nagy fogú, tuskés

A térképen a fegyverek lettek számokkal
jelölve. A 2-3-4-7-8 ellen mindegyik hasz-
nálható, a többit csak egy speciálissal lehet
kinyírni, nevezetesen:

- az 1-est a lilával (1)
- a 6-ost a zölddel (2)
- a 9-est a sárgával (3)
- az 5-öst a másik zölddel (4)

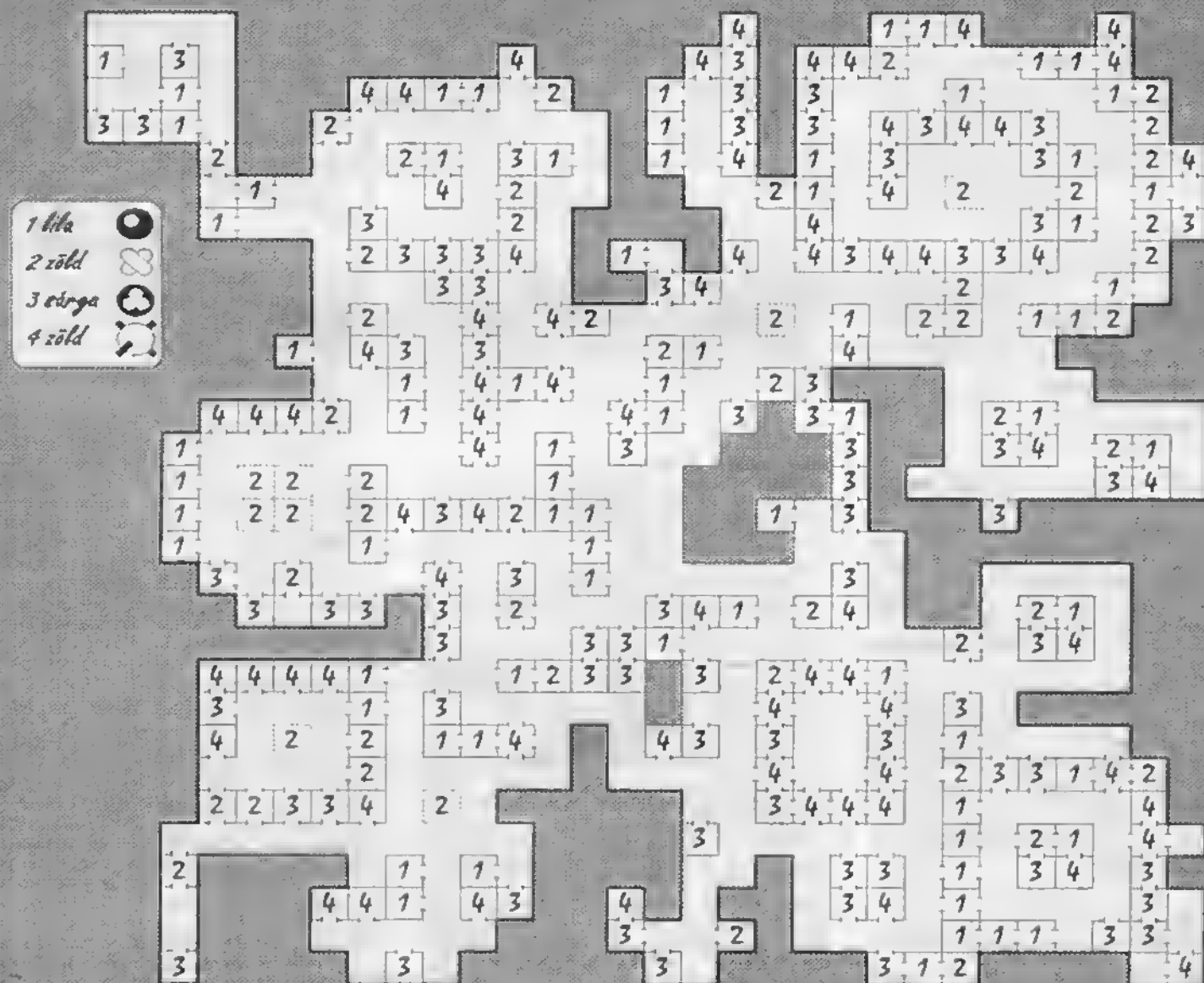
A fő ellenségek/ellenszerek: csontváz/ka-

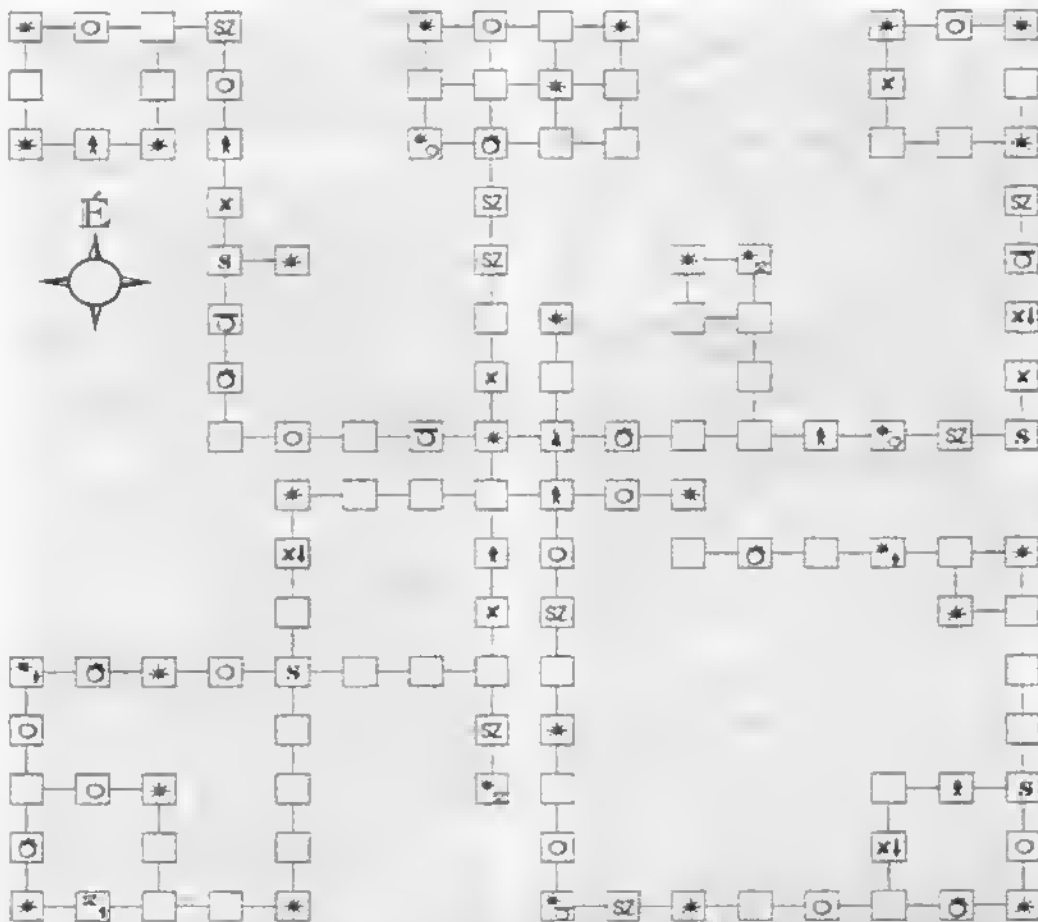
lapács; készas/kereszt; boszorkány/homok-
óra; szallom/biblie.

A KNIGHT LORE szerzőjét illetően lénye-
gesen többet tudunk: ő is a névtelenség
homályába burkolódik (aláírása: "Ez egy
anonim levél"), viszont a térkép elkészíté-
sében sokat segített neki a húga, aki Zsu-
zza névre hallgat. A térkép mellett a jelme-
gyerázatban minden benne van — esetleg
még annyit lehet hozzátenni a dologhoz,
hogy a játék célja a stuffok begyűjtése,
aztán az űst felett fortyogó micsoda által
két sorrendben be kell pekelni őket az
űstbe.

Ja, egyébként mindkét játék Spectrum-
konverzió, tehát a térképek nyilvánvalóan
erre is jók.

NIGHT SHADE





Jelmagyarázat	
* Start-helyszínek	x! Nehéztített átjutás az adott irányban
Varázsló és az őstíj	○ Tűzgolyó
Ör	* Tárgy vagy bonus ötlet
○ Pattogó golyó	x Nehéztített átjutás
Transzportor golyó	SZ

King's Quest III. (PC)

Fehér Szabolcs, budapesti olvasónk, valószínűleg ugyennekora PC-játékkorúlt lehet, mint mi, mert már egy rekás jobbnál-jobb közölnivalót küldött nekünk. Ezekből most itt következik a KO3, ami a maga idején berzasztóan idegesített bennünket, mert ezt aztán tényleg nem lehetett a kézikönyv nélkül játszani. Abban voltak ugyanis a varázslatok és a varázsszavak, amelyek nélkül a játék usque játszhatatlannak bizonyult. A forrás végén természetesen ezek is fel lesznek sorolva:

A koréttörténet kb. a következő: A gonosz Menannan varázsló fogaágba ajtja és rabszolgaként dolgoztatja Gwydiont (ő a főhős), akit ez természetesen nem nagyon mulattat és mindenáron meg akar szökni. (Aki az előzményeket ennél behatóbban is akarja tanulmányozni, nézze meg az Intro-t)

A program elején Menannan (továbbiakban csak M.) kastélyában vagyunk. A játék lényege az, hogy összeszedjük az összes tárgyat a varázskönyvveléinkhez, amelyeket macskává varázsoljuk M.-t, ártjuk az állatokat, teleporthatunk, stb. Azok a tárgyak, mely a varázsszerszámokba kellenek *-gal vannak az inventoryban jelölve. (Kazdódnak: 'TAB'-bal hívható elő). Ha M.-mel találkozunk, a van nálunk

ilyen tárgy, akkor nekünk lóttok. Ezért ha valamilyen varázsszer van nálunk, akkor menjünk fel a szobánkba (első emelet, jobbra) és tegyük be őket az égy alá (PUT <akérm> UNDER BED). Majd ha kellenek egy varázslathoz, akkor elvisszük őket.

Kezdésnél az előtérben (?) vagyunk. Ha M. elszivárgott, menjünk be a ebédlőbe, és vegyük magunkhoz a poharat (TAKE CUP), majd húzzunk be a konyhába, vegyük fel a kaját az asztalról (TAKE FOOD), emeljük el a kanalat és a kést a falról (TAKE SPOON, TAKE KNIFE), majd vegyük le a polcra a kék tálalt (TAKE BOWL). Kis idő múlva M. bejelenti, hogy elutazik (később is fog utazni, meg van emlíkve eludni megy). Kezdhajuk a garázdálkodást! Menjünk föl a ház ob- azorvntórlumbe (legfelül) és vegyük fel a földön lévő légyaszárnyat (TAKE WINGS). Lefelé ugorjunk be M. hálószobájába és alóször nyissuk ki az asztalkát (OPEN DRAWER). Gwydion automatikusan elve- az a tükröt. Nyissuk ki a másik fiókos szekrényt is (OPEN DRAWER). Valam- ilyen eszenclát talátunk Utoljára nyissuk ki a szekrényt is (OPEN CLOSET). Semmi. Ne, azért kutassuk át (SEARCH CLOSET). Birtokunkba került egy varáz-

tárcap, mellyel azokra a helyekre tele- portálhatunk, ahol már jártunk. (Csak ott azúrtak ki velünk Roberta Williams-ó, hogy a házba nem lehet, tehát majd mászni kell...) Keressük meg a macskát, emeljük fel (TAKE CAT), majd vegyük szőrmintát tőle (TAKE FUR). Menjünk ki a kertbe, be a csirkékhez, és kopasszuk meg az agyikat egy toll erejéig (OPEN GATE, TAKE CHICKEN, TAKE FEATHER). Menjünk le a hegyen (előbb állítsuk FAST-ra, vagy NORMAL-ra a SPEED-et! 'F10') Lent várjunk addig, amíg elrapul a sas és vegyük fel az általa elajtott tollat (TAKE FEATHER). Itt gyakran gubanc van, mert előre nem jön a sas. Innen kicsit tagoltabban:

Menjünk ahhoz a tához, amely alatt makkok helyezkednek el (TAKE ACORN), majd nyúlunk be a lyukba (REACH HOLE). Hoppál Egy látra! Ha felmész-ünk a látra, mielőtt bemennénk néz- zünk be a kunyhóba (LOOK IN SHACK): Ha az a válasz, hogy mozgás van bent, ne menjünk be. Bent vegyük fel a pénz- zacskót (TAKE PURSE), és gyorsan húzzunk el, mert a bendita felébredhet.

Menjünk a sívatagba, majd forduljunk háttal a sívatagnak. Ha megjelenik Medúza, aki a pillantásával azonnal kővé változtat minden embert, használjuk a tükröt (USE MIRROR), mire megát fogja kővé változtatni. Ezután induljunk felfelé, gyűjtsük be a kaktuszt a kő melől (TAKE CACTUS), továbbá vegyük fel a kígyóbőrt is (TAKE SKIN).

Menjünk a kis házhoz (a három medve háza). Ha nincsenek otthon, akkor men- jünk be. Először fűjük meg a klatényér- nyi kását (TAKE PORRIDGE). Ha ráülünk a kis székre, összetörlik (JÓ, mi?). Font nyissuk ki a fiókot (PEN DRAWER), és vegyük el a gyűszűt (TAKE THIMBLE). Ha lefekszünk eludni, nemsokára jön medve papa, a kívág minket. Nem baj, már ügyesen kell fentről semmi. Kint a veteményesben mag szedjük egy kis harmatot (TAKE DEW).

A három madve házatól jobbra levő fáról szedjük le a fagyöngyöt (TAKE MISTLETOE). Menjünk be a Store-ba (egy képernyővel feljebb). A kutyát is vaimoljuk meg egy kis szörrel (TAKE OOG FUR). Majd vegyük meg a kőveit- zókat: LARD, FISH OIL, SALT, POUCH.

Úszunk be az óceánba és take-eljünk egy kis watert (TAKE OCEAN WATER), majd a folyóparton pedig szerezzünk sarat (TAKE MUD).

Ha minden megvan, menjünk vissza a házunkba, a *-gal jelzett cuccokat tegyük be az égy alá. (Lehetőleg azelőtt érjünk vissza, mielőtt M. megjön (kb. 25 körül). Amíg barátunk újra elmegy addig dolgozzunk a ház körül (etessük a csir- kéket, öntsük M. bñiját (ha-hall), tekar- sunk a konyhában stb.), különben M. megbüntet (Azért érdemes kipróbálni, tők jók vannak, és utána ráadásul tolyta- tódik a játék!) (Igen, ha jól emlékszem én a takarítás elmulasztása miatt a továbbiak- ban csigeként siettem le-föl a rólam elneve- zett lépcsőskön... — CoVboy) Ha már elu- tazott, menjünk föl a hálójába, a vegyük fel a szekrény tetejéről a kis kulcsot (LOOK TOP OF CLOSET). Irány a dolgozószo- bal! Menjünk a kis széfhez, nyissuk ki (UNLOCK CABINET), és máris egy kisesz varázspálcát birtokosai lettünk. Ha a jobb oldali polcra bepötyögjük azt, hogy PULL BOOK, majd PUSH LEVER lejuthatunk a labrba. A lépcsőn ülő macska vezetőyes, mert lelők a lépcsőn.

Lent a polcra tegyük le az alábbiakat: FISH BONE, NIGHTSHADE JUICE, MANDRAKE, SAFFRON, SPITTLE, TOADSTOOL

Ha megvannak, készítsük el az összes port, illetve löttyöt a TELEPORTATION AT RANDOM kivételével (a recepteket ld. később), mert ohhoz még kell egy kő. Ha elkészültünk, a térképpel teleportáljunk a berling elé. Eddig nem tudtunk bomogni, mert a pók megövezt. Váhozzunk sases (PUT EAGLE FEATHER IN ESSENCE) és szálljunk oda. Ha a pók meghalt, elfogy a hatás, leszállunk. (A léggöy változás so rosez, és a pöknak is rondkivül izienénk...) Menjünk be, ahol megtudjuk, hogy Rosella húgocskánk (KO4) a gonosz sarkány fogcságába oesott. Kapunk egy követ is, ami a teleportálás szorhoz kell. Menjünk vissza a laborba és készítsük al azt is. Ha magven, pkeljuk vissza a verázapólcát a helyére, és a verázuccokat dugjuk el, do előtö mgergezzük meg a készt (PUT CAT COOKIE IN PORRIDGE) (Itt járjuk meg azok a felénkok, akik megették). Ha megllén M., éhes lesz. Menjünk le az ebédöbe, és adjuk oda a készt (GIVE PORRIDGE TO M.). (A többi étel azért kellett, mert ha sokáig húzzuk, mskor is éhes lesz.) Macskává váhozzott! (Lehot rügdöni (KICK CAT), stb., do inkább tévozzunk (verázuccok). Irény a kocama (na nem azért!) Beszéljünk a katözökhöz, hogy megtudjuk, olvisznak-e magukkal (TALK PIRATES), majd adjunk pénzti nokk (GIVE PURSE). Rögtön bele is ogyoznak a botba. Irény a hajö (stg)! Beszállás után kiderül, hogy ozok kalözok, és mindenünket olvoezik, minket padig a hajöfenébe zárnak. Lent hallgassuk meg a patkányok beszédét, hogy hol a kincs, majd kapjuk fel a kis lédát (TAKE BOX). Tegyük a létre alatti nagy léda bal oldatára, a ugráljunk tel a létrára (JUMP BOX*2, JUMP LADDER). Egy azinttel följobb menjünk jobbra, s vegyük fel az ásöt (TAKE SHOVEL). (Vigyázzunk, hogy közben el ne kepljenak a katözök!). Majd lent a kapthény kajöjöhön nylassuk ki a lédát (OPEN CHEST). Megven minden cuccunk! He valeki leklabál, hogy "LAND,HO", akkor menjünk le a hajöfenébe, a léda mögé önsük ki az ahatöport, majd athesuk al a kalözöket (SLUMBER, HENCEFORTH). Essünk le a fedélzatrö (lehetőleg a tengerbe, s ne a hajöfenébe), majd üsszunk jobbra (caolezzük ki a cépét). A pálmafatö S lépést menjünk jobbra, majd üssünk (DIG). (Ha nincs eommi, menjünk kicet arrébb). A léda tele van pénzöl, induljunk föfelé, majd mászunk fel a lepos sziklén a felsö övényre (Gwydion automatikusan mászik). Lent menjünk el a pateleki, s mászunk felta fel.

Itt váhozzunk léggöy, mert különben a yeti elkap (PUT FLY WINGS IN ESSENCE). Szálljunk ol jobbra, majd a ezölén váhozzunk vissza omberrö (FLY, BEGONE! MYSELF, RETURN!). Menjünk föfelé. Lent a falon mászköva kell a képernyö jobb alsö sarkéba eljutni. (Elöbb a bal felsöbe, innen kilövünk jobbra fenti, majd a falon lemászunk a középen-alul lövölgi, ott be, majd balra lent ki, majd a középsöbe be, majd jobbra lent ki — végül a kényszerzubonyba be). Ha étértünk, menjünk az úton a "lécsödhöz", ahol menjünk fel az összes lépcsön. Fent öljünk ki egy (l) képernyönyt, s váljunk láthatatlanné (RUB OINTMENT ON YOUR BODY). Így

menjünk belra. Jó egy sarkény, mag a Rozli A viharral megöthetjük a sarkényt (STIR STORM BREW WITH YOUR FINGERS), majd jön a versiko (BREW OF STORMS, CHURN IT UP!), aztén osztasuk fel a felhöket (BREW OF STORM, CLEAR IT UP!). A sarkény meghött, Rosellöt kössük ki (UNTIE ROSELLA). Vele együtt menjünk le a lépcsön, lent a kövek közt balra, a kütnél (KOT) fel. A térpe akivel találkozzunk, előrefut előjsgölni a hrt. Menjünk be a vérba és élvozzuk a betejaszést.

Mielött jönnének a varázslatok, néhány hozzáfűzés az itt-ott megjelent Siorra on Line-játékok leírásaihoz.

LARRY I.: A belépée kérdécek nélkül 'CTRL'+ 'ALT'+ 'X', aztén bérmeilyik gomb. (Ez egyébként a legtöbb kérdözököds Siorra-stuffnál szintén működik — CoVboy)

SOIII: A Terminéort úgy is megöthetjük, hogy felmagyünk a World'o Wondera feletti szörny belsöjéba a lifttel, és beélünk valamelyik kompö mögé, majd ha a robot ogyvenelba ér valünk nekilökjük a kampét (PUSH HOOK). A többi a fogaskekek olvégzik. (OK, do ez öve még kellet fog késöbb és he így nyírod ki, ekkor azt hogyan veszed fel? — CoVboy) Egyébként a botban vehetünk tyúkos aspkét is. (Yikes! Hét az nem "tyúkos sapka", hanem egy eredeti Astro Chicken Fly Hat! — CoVboy). Ha azt felvoaszuk, e ökap a robot, leesik a fejünkröl. Vagy ha a Monolith Burgonét Big Balcher Combo-t veszünk, Roger Wilco olhényja magét, mikor be ekárnék szállni a hajöba. (Ugyanez az effektus akkor is előáll, ha mindent lelzebálsz. Az SQS-mal kapcsolatban az lenne az ördékes kérdös, hogy az utolsö 10 pontot ugyan hogyan lehet megszerözni? — CoVboy) Akkor KO3-receptek (célszoröbb volt az eredeti formulékat leírni, mint magyarul is leírni meg magyerözgatni, hogy mi mit jalont. Egyébként tök egyezérö: hozzáfölök a bödönbe, varázsalgo, verázapölca — és mér kész is).

Megörölni az öölönyek beszédét (2. oldal)
Hozzávalók: chicken feather, dog fur, reptile skin, fish bone, dew, magic wand
Elkészítés:

1. put the small feather in a bowl
2. put dog fur in the bowl
3. put the reptile skin in the bowl
4. add a spoonful of powdered fish bone
5. put a thimbleful of dew in the bowl
6. mix with hands
7. separate mixture into two pieces
8. put dough pieces into your ears
9. (Be kell írni ezt a verset):
Feather of fowl and bone of fish
Molded together in this dish
Give me wisdom to understand
Creatures of air, sea and land
10. weave the magic wand

Sessö/léggöy változni repöléshez (4. oldal)
Hozzávalók: eagle feather, fly wings, saffron, rose petal essence, magic wand

1. put a pinch of saffron in essence
2. (Verse):

Oh winged spirits, set me free
Of earthly bindings, just like thee
In this essence, behold the might
To grant the precious gift of flight

3. weave the magic wand

Heszálöt:
DIP THE EAGLE FEATHER IN THE ESSENCE (sases váhozni); vissza "normálba": EAGLE BEGONE, MYSELF RETURN!

DIP THE FLY WINGS IN THE ESSENCE (léggöy váhozni); vissza: FLY BEGONE, MYSELF RETURN!

Teleportálás (7. oldal):
Hozzávalók: salt, mistletoe, stone, magic wand
1. grind a spoon of salt in a mortar
2. grind the mistletoe in mortar
3. rub the stone in the mixture
4. kiss the stone
5. (Verse):
With this kiss, I thee impart,
Power most dear to my heart
Take me now from this place hither,
To another place far thither

6. wave the magic wand

Heszálöt: RUB THE STONE

Alomba ringatni valakit (14. oldal):

- Hozzávalók: three acorns, nightshade juice, empty pouch, magic wand
1. grind the acorns in a mortar
 2. put the acorn powder in a bowl
 3. put the nightshade juice in the bowl
 4. stir the mixture with a spoon
 5. light a charcoal brazier
 6. heat the mixture on the brazier
 7. spread the mixture on a table
 8. (Verse):

Acorn powder ground so fine
Nightshade juice like bitter wine
Silently in darkness you creep
To bring a soporific sleep

9. wave the magic wand
10. put the sleep powder in the pouch

Heszálöt: POUR SLEEP POWDER ON GROUND (ceek sötét helyen!) és beírni: SLUMBER, HENCEFORTH!

Macskává változtatni valakit (25. oldal):

Hozzávalók: mandrake root (Yikes! — CoVboy) powder, cat fur, fish oil, magic wand

1. put mandrake root powder in a bowl
2. put the cat hair in the bowl
3. put two spoons of fish oil in the bowl
4. stir the mixture with a spoon
5. put the dough on the table
6. put the dough into a cookie
7. (verse):

Mandrake root and hair of cat
Mix oil of fish and give a pat
A feline from the one, who oats
This appetizing magic treat

8. wave the magic wand

Viher támasztása (84. oldal)

Hozzávalók: ocean water, mud, toadstool powder, magic wand, empty jar

1. put a cup of ocean water in a bowl
2. light brazier
3. heat the bowl on the brazier
4. put a spoon of mud in the bowl
5. add a pinch of toadstool powder
6. blow into the hot brew
7. (verse):

Elements from the earth and sea,
Combine to set the heavens free
When I stir this magic brew
Great god Thor, I call on you

8. weave the magic wand
9. pour the storm brew into the jar

Heszálöt: vihet ökozni: STIR THE STORM BREW + beírni: BREW OF STORMS, CHURN IT UP!, Viseza: BREW OF STORMS, CLEAR IT UP!

Láthatatlanná válni (169. oldal):

Hozzávalók: lard, cactus, toad spittle, magic wand

1. cut the cactus with a knife
2. squeeze the cactus juice on spoon
3. put the cactus juice in a bowl
4. put the lard in the bowl
5. add two drops of toad spittle
6. stir the mixture with a spoon
7. (verse):

Cactus plant and horny toad
I now start down a dangerous road
Combine with fire and mist to make
Me disappear without a trace

8. wave the magic wand
9. put ointment in the empty lard jar

Heszálöt: RUB OINTMENT ON YOUR BODY

Receptek beírása: a könyvtö ki kell nyitni a megfelelő oldalon (OPEN PAGE <rómel szám>), beírni a parancsokat (a hozzávalók nem kell). Vigyázat! Egy hiba és vége...

(Felfogható 'news'-nak, vagy 'oldie', but goldie'-nak, de akár csak szörény ámokfutásnak is.)

Szuper ügyességi játék a DOKY által átkonvertált SENSITIVE. Azt hiszem, arra minden lazserabb Plusi tulajdonos megnyalhatja a tiz ujját, feltéve ha közben te akar esüszni az aktuális pályáról... Mert hogy egy golyót kell vezetgetni a logikai pályák tömkelegén. Kell egy kis ész hozzá, hogy kikombináljuk, merre is indulhatunk el úgy, hogy e 2-3 mp múlva alólunk ehtő nögyzetek miatt na zúduljunk le a mélybe, és hogy — legalábbis viszonylag — egyben aljussunk az EXIT falirátig. Persze pihető-stabil-nögyzetek is vannak, de sokszor megcsúsz, hogy csak egy irányból kolbászolhatunk rájuk. COOL game!

A STELLAR7 egy ósrtó '83-es gama, természetesen 64-ről konvertálva. Nos, a konverzió '91-ben készült el, tehát nem mondható perosnek ez a nem éppen rossz 3D grafikájú "tenkzsimulátor-szorúság". A lőnyeg persze a azekások: FIRE, FIRE, FIRE... Gondolom sokan keresik majd...

STONEPUZZLE. Ez is egy ügyességi, de nem a legbonyolultabbak közül. A lőnyeg az, hogy a képernyő jobb oldalán látható kőpet kirakjuk az ACID-llgurával a kővakból. Na persze mindezt időre.

A OEMONSOOM tuti, hogy sokaknak ismerősön csong, he méshennan nem, hát a #19-es CoV-ből (az most nem reklám, de ott van a tőrkőp...). Egy muksival kell kiszabadulnunk egy jó nagy kastélyból! Természetesen ez dugig von turmó alakzatokkal és "naneérintasmármeg"-kategóriájú dolgokkal. A kiszabaduláshoz kell néhány exkluzív tárgy is. Hát a grafika nem a legjobb, de érdekességként ennyit aláruható, hogy az a karakter vizál a KORAK elvtársat (nagy li-jű!) egy poénos damóban.

FREOOY HARDEST IN SOUTH MANHATTAN. Hmmm, hát az egy YO! GFX-szel készült game, hmmm... a jobb falbentés kedvéért a balsó kép (itt foglal helyet akciózgató hősünk) taketo-fehér. Nyilvánvalóan az is konvertált játék, tők ugyanolyan, mint 64-en. Ja, a lőnyeg: verj le mindenkit a patkányektól kezdve a lángfűrészes lamarekig. Szórával elmegy, az örühat, aki azt szeratli...

ATOMIX. Nomen est omen. Ez sláger volt 64-en is, és már régebben megjelelt a COMMY FOUR változat is, mint egy eoder remakműva. Kiköpött egyformák, tehát nagyon jó kis játékról van szó. Logikai játékok. Különböző egyszerűbb molekulákat kell kiraknunk egy előre megadott alakzat szerint. Körülbelül olyan mintha az EXTASY-t és a STONEPUZZLE-t összekeverték volna egy kómlatanár agyában található sötét infohalmazsal.

INTO THE EAGLE'S NEST. Talán vmi derang a "Kéme a saslószekben" c. szuper filmről, nem??? A 64-es játékról nem mondható el semmi jó, legalábbis arrafelé már nem stílus ez a game. Persze Plusin más a helyzet, egy szép grafikájú játékról van szó, a cél: különböző akciókat végrehejtani a esúnya és rossz nácl bácsik ellen. A kastélyban találhatunk minden utánpótlást, ez segít a küldetések végrehajtásában. A képernyő-nézőpont érdekes módon itt felülnézeti. Az ilyenkor szokásos jőlanácsok körülbelül így aumázhatók: lövöldözz, de lehetőleg csak mőntőkkel...

Lame társaságok számára készült el a CLUES OF COOER. Cukin leszedi a vődatmot az értetlen stufokról.

TGMS legújabb programja (illetve hát konverziója) — a FREDDY HARDEST-en kívül, természetesen — KENNY OALGLISH, ami egy fubellmenedzser program, cool képekkel. Az eredeti 64-es program egyőbként valamelyik ősl CoV-ben is benne volt. (Talán a #3-ban, vagy #4-ben?)

Hallott már vki a GRAND PRIX CIRCUIT c. esodáról Amigán, 64-en vagy PC-n? És Plus4-en? Mert ha az utóbbiról még nem, hát csak szerezz meg! (Persze itt is CSAK lemezen.) Jőtlő kis autőszimulátor, amit a 64-esek követkőzetesen TEST DRIVE 3-nak neveznek. Persze azért ne várja senki, hogy ugyanolyan lass, mint a C-64 verzió!! A színek enyhén azőlva kidolgozottanok, és néhány dolog különböző okok miatt kima-radt, ami az eredetiben még benne van. Aki ozen tőteszi magát, az alapjában véve egy jó autőszimulátorral játszat.

Mindenkinek ajánlom a TERROR NEWS-t, ami a legjobb Plusis news. Potom összegőrt megrendelheted TARZAN-nál Te is... Szórtón NEM REKLÁM, csak felhívám beases figyelmeket egy nagyon jó lemezűságról! (Nem baj, azért lezámlázzuk nekik — CoVboy)

Aki még nem hallott volna a HEAO OVER HEELS-ről (bármilyen hihetetlen, de sokaknak nem volt meg, és kőrték tőlem), annak egy rövid jellemzés... Ez egy ósrtó játék, ami Spectrumon készült el először, később megjelelt 64-en is egy konverzió. Végül pedig átrát Plusra is (na, ki lehetett a COOER?). Nagyon jól sikerült az átrát: teljesen 64-es, csak zene nincsen, mivel a rangoteg pályra mellett ezt már nem lehetett bezsűfolni a tárbá. 3D mászkálós vmi, sok usefól cuccot kell bogyűjtenünk a két figurával (egy kutya, amely negyokat ugrik, lába nemmi, csak esőkevényes szárnyal és egy macska, bazi nagy lábakkal, amelyekkel ugyan igen gyorsan tud futkározni, de ugrani nem negyon). Ezek a lickők külön is mozoghatnak és mászkálhatnak, de ha HEAD-at (a kutya) HEELS (a macska) fejára "nyomatjuk", akkor egyszerre is mozognak, kombinálva a tulajdonságaikat. Persze sok az akadály, rangoteg a helyszín és van egy jőpár allentől (robotok) is. A végcél: felszabadítani a sok HEAD & HEELS által alkotott országot... A gmftka szuper. Ha valakit érdekel: a leírás már megjelelt valamikor az LSI-nál az 1001/4-ben.

Ugyanilyen régi de jó gama a WIZARD OF WOR. Ezt 64-en már nagyon régon láttam, ha jól emlékszem még nem őrtom lel a joystickot... Ez kivételesen nem egy-az-egyben átrát. TCFS lra meg, és ugyan hasonlít az eredeti játékhöz, de van némi áltérés is. A tartalom maradt (mindenki döntse el, milyen szinten): egy labirintusban kell ltogatnunk a szőrnýkőket halomba. Akár katten is játszhatjuk, ami tők poén, mert egymást is lálóhatjuk... Háhá.

Na, jól van, ennyit elég is lesz mőra. Ha gondoljátok, akkor minden hónapban lrkál-

hatok néhány sort a valamennyire is újnak számító Plusi-konverziókról és egyéb tákokmőnyekről.

• Simon János, Budapest

Spiderman

Ezt a leírást egy Verass Roland (@ed) (Ez a lickő már volt a Postában! Ki kellett csorélnam az ősszes 'r'-t 'ö'-ra — CoVboy) névre hallgatő 64-es dude küldte nekünk, így tehát rögtön mindenkiben felmerülhet az e kérdés, hogy akkor milyen alapon került a Plus4-sarokba? A válasz rendkívül egyszerű: egyrészt a játéknak van Plus4-változata is, másrészt meg a TőkőaMákos/Adventour-rész mára betelt, harmadrészt meg ez egy tők jó kis kaland-játék, negyedrész meg a leírás néhány egészen elképesztő nyelvi lordulattal lrdott (néha már csak egy-egy 'Del' billentyűvel luctuk visszatérlni a csapongó szerzőt a leírás által megkővánt mederbe). Az őtődrésztől most is megkőmőltünk mindenkik, lőkább átadjuk a szót Pomáz vad lilozófűsának (a félreolrőások alkerölőse végett: a játék teljesen kamoly, csak a leírás szerzője kocogott az ámokon; azonkkvül nem tévesztendő össze egy másík SPIOERMAN c. játékkal, ami egy reppent ldgesitő arcade):

Údv nőktek, pubik! Az alábbiakban egy régi, de annál jobb szővegas kalandjáték kerül leírásra, amelynek megoldásával az ldők során rengetegon próbálkőztak — hiába (közűk én is, de erről majd később). A mőka során Pókember bányó szerepébe élhetjük bele magunkat, aht a régi szép ldőkben egy radioaktív sugárással lentőzött csernobill cartrldge-pók harapott meg. A mőtőlt során Pókember barátunk megnyomorodott, így azőta kb negyven átfogamber erejétől rendelkezik, főlőlemtesen gyers és ügyes. Lagőrdesabb tulajdonsága persze a pókőszőtőne, mely váratlan veszély esetén másnaposságszerű bzszerőget erodmőnyez fejőben. Ezenkkvül bármilyen felőletlen megkapaszkodhat vagy felmászhat — de azt úgyis tudja mindanki, aki látott már trainert vagy pókot. Na. Erről onnyit.

A program kezelőse megtanulhatatlanul bonyolult. A billentyűzet segítségével kell őrdőngős angol varázsszavakat (tőbbnyire IGE+ŐNÉV) a gépbe juttatni, lranývőltőztatőre a szerőjzsa 4 irányra & a lő/lő szolgal! Ezt őrdamos rövidőteni (N, S, E, W, U, D). Ki lehet lrti az egészet is, de akkor a program csak egy mozgást felantő lőveél (GO, ENTER, WALK, RUN) egyűtt őrti meg (pl: N=GO NORTH). Az ősszes tőbbi szőnak elég az első négy botűjtő beírni, a tőbbit a program nem vlzágálje.

A játék lndítása után lehetősőg van a hátér és a betűk szlőnőnek állítására. Én a FO kombinációt használok (vidám), de ezt mindenki saját lőzlőscicama alapján döntse el. Ezután régi állást tőkünk be, he aká-runk. (Ha nem, N-t választjuk.)

A küldetés kezdeten egy kopott szőnyeggel berített folyosón dekkolunk. Aki nem jutott el ideig, most restellheti (sőt restellheti) magát. Biztató, hogy a program a látható személyeken és tárgyakon kívül a lehetséges irányokat is jelzi, EXITS fedőnéven. Lássunk munkához. Négy irányba mehetünk; küszszunk mondjuk délre (S). Fürge barátunk, a Gyík lakik itt, ki színeből ítélve elszánt iradista lehet. Szpikellünk neki vmit (TALK LIZARD, de a SAY LIZARD HELLO utasítás is megfelel).

— Soha nem szerzed meg a drágaköveimet! — érkezik a válasz. Jó, hogy szólt a marhája: aoha nem jöttünk volna rá, hogy drágékot van nála. Itt most nem tudunk semmi érdekességet csinálni, kotródjunk (N). A folyosóról vándoroljunk ki (W). Egy bőlcsöt és egy kupica homokot lelünk. Utóbbi képos nyögős kísérelésben Homokemberré változik, aki szexuális érdeklődését és szokásait tekintve a kisebbséghez tartozik. A bőlcső fixírozásán (EXAM CRIB) és a tracespartán kívül itt sem terem több babot (E). Menjünk tovább a folyosón (N). W-ra egy biodrágékö & egy energiatöltés lakik. Roppant okosarcú dolog mind a kettő, de a töltés a következő pillanatban fellobban, szóval ide akár be se jöttünk. (Ha valakivel ez történik, vagy alyas módon bepótyogi a DIE perancsot, a LIMBO nevezetű túlvilágra kerül. Innen D irányba haledva újra a kezdeti helyszínen jelenik meg.) E-re a Vizamber lakik, aki az akváriumában tározt vizezett vodkától aleposan elázott, amint az a képen is látható. Tekintsük csak meg az akváriumot (EXAM AQUA)! Hohó! Egy rászog drágékö úszik a vízben! DRINK VODKA helyett TAKE AQUA. Fel is kapjuk, de a vodkától már igen erős és bátor (ld. Beetrice) Vízember visszaveszi. Ez így nem fog menni. BREAK AQUA.

— Pókember nem vendél! — sikít a program. Sajnos mindenre ezt írja ki, ami BREAK-kal kezdődik. Így az a játék barbarságjaim árka-drajongóknak nem való (ami nem is lenne baj, de egy idő után idegesítő, hogy semmit nem lehet eltörni — még ekkor sem, ha a küldetés szempontjából annak lenne értelme). Ezért inkább W, oót N. Háló néni hálósobájába kerülünk. Ha megdumáljuk (TALK WEB), maga ajánlja fel, hogy tegyünk próbát (ASK ME TO SCAN). Ez nem gond. Kérjük ki véleményét az összes ismerősünkkel és ismeretlenünkkel kapcsolatban. Az előbbi esetekben fogunk eredményt látni:

SCAN LIZARD: "CaCO3+HCl= CaCl2" (figyelni kellett volna kémiaórára)

SCAN SANDMAN: "You're above him" (főlőtte vagy)

SCAN HYDROMAN: "Solid!" (szilárd/tömör/megbízható)

SCAN MYSTERIO: "It maps odd!" (szokatlanul tórképez(?)!)

Ennél többet nem sikerül kihúzni Háló néniből. Bárki másról kérdezve csak annyit mond, hogy a jövő homályos. Erőszakosabbak próbálkozhatnak igazságszérummal, ho találnak valahol... A játékban szereplő tárgyakról is kérdezhetünk, de csak a SCAN SCORE hoz eredményt ("Gems here, then SCORE"). A SCORE-t persze mindenki be is pótýgl régvést, és örömmel látja, hogy addig 0%-ra teljesítette a küldetést. Hmm... Kezdetnek nem rossz. Mindebből persze az is kiderül, hogy a mexerzandó kavicsokat ide kell majd pakolni.

(Megjegyzem, hogy itt kaptuk meg a program által adott/adendő összes segítség 83,3%-át. HELP-pól ne is próbálkozzon senki, teljesen felesleges. A válasz mindig

az, hogy segítség nincs, rendeltünk kázi-könyvet. Tegye meg, oki okarja, én inkább vettem egy képregényt. Samml értelmeset nem tudom meg ugyn belőle — a bevezetőmben említett okosságokon kívül —, de elég jókat röhögtem rajta.)

Most, hogy ilyen revaszul megtudtuk Háló néni hálósobáitkait, elindulhatunk (S, S) valami hasznosot csinálni. A langymelag Homokemberrrel kapcsolatos "Főléte vagy" tenács jelentése elég nyilvánvaló: peltanjunk a plafonra (CLIMB CEILING vagy JUMP UP), úgy másszunk be a szemcsőshöz (W). Így nem vasz minket észre a marhája, és nem változik át. Vizsgáljuk meg kátszer a bőlcsőt (EXAM CRIB), mindkétyszer találunk valami érdekességet. Szedjük össze magunkat és az egész kupacot (GET ALL). Juhuhú! Egy drágékö és egy képlet került birtokunkba. A homokot és a bőlcsőt nem tudjuk felemelni. (Annak ismeretében, hogy Keresztes a testsúlyának több mint negyvenszeresét képos felemelni, ez elég meglepő.) (Légsúlyú versenyző lehet — CoVboy)

Itt nincs más dolgunk. Hintszunk Hemifél pók-csókot, aztán kapjunk le (E). Most már lemászhatunk a plafonról (CLIMB FLOOR), ber akl nagyon jól érzi magát, az maradhet is. Most elugorhatunk Háló nénihez (N, N), ahol lepekkeljük a drágakövet (DROP GEM). Ez három szempontból is hasznos:

1. Háló néni szövdőgépre gyűjt, tehát jól jön neki az llyesfajta nyugdijkiegészítés;
2. SCORE belrása után órlási sikerélményünk lass: kemény 1 kavicsot tároztunk már be, 5%-re teljesítve feledatunkot;
3. Nem lehet nálunk akármonnyl tárgy, tehát felesleges dolgokat ne hurcolásszunk!

Most menjünk vissza a Homokember szobája elő (S, S), onnan pedig E-re. Egy várószobába jutottunk. Szemben egy liftajtó és egy gomb látható. A gombok érdekes jöszögek, olyet lehet velük tenni, mint egy csinos lánnyal (PUSH BUTTON). Hát ez így nem magy... Nyissuk inkább ki az ajtót! Hogy lehet egy liftajtót kinyitni? Legögszerűbben úgy, hogy OPEN DOOR. Lift ugyan egy szál so, de ez nem is fontos. Másszunk csak be nyugodtan a liftaknába (ENTER SHAFT). Ha én egyszer egy liftaknába kerülnek, eszamba nem jutna keresgőlni, de egy kalandjátékban az az első (EXAM SHAFT). Repedéseket látunk. Nézzük meg jobban (EXAM NICHES). Óló! Egy drágékö! (Természetesen GET GEM.)

Mivel a legalsó szinten vagyunk, sok választásunk nincs (U). Egy tlin mindzsa teknőcöt megszégényítő fürgeséggel másir a második szintre jutunk. Nézzünk körül (EXAM NICHES, GET GEM). Pókember ugyan még nem tudja, de én már igen, hogy ezen a szinten nincs semmi érdekes (legalábbis egyelőre), úgyhogy U. Pihenjünk egy klesit (EXAM NICHES, GET GEM), aztán másszunk ki (W). A lentiből hasonló várószobában vagyunk, rajtuk kívül nincs itt semmi érdekes (W). Innen tőbbtalé is mehetünk. Ha nagyon sokáig álldegálunk itt egy helyben, néhány bőlcs ember vitát nyit a levelezési rovatban arról a kérdésről, hogy merre menjünk. Ezt megelőzendő döntünk gyorsan, és menjünk monjuk W-re. (Huh... Mit úsztam meg! — CoVboy) (Ki beszélt ott? Az valami hamisítvány lehet — CoVboy) Egy ámitógépteremben magára a Ringmasterre találunk, akl elvillban a Gyűrűk Ura, és éppon egy nagyon fontos kíséreltet végez: a Primót és ez Amligát hasonlítja össze, hogy oldótsa a CoV-ben dúló olvasól vitát. Zavarjuk meg (TALK

RINGMASTER. A Gyűrűk Ura azt válaszolja, hogy nagyon szeretné, ho legyőznék, mert akkor lamehetne az előlízetők pénzán a Bahamákre, egy alapos gyűrűkúrára. Legyőzni pedig roppant könnyű: húzzuk meg az elelatlon SpV-k heglyláncra mögött hosszes keresgélés után tollelhető kallantýút, majd csavarjuk meg (PULL KNOB AND TURN IT).

Ezután megparancsolja, hogy kotródjunk. Még utánunk klátt, hogy előlízetők-e már a CoV-t 1992-re, de ezt már nem halljuk, mert kint vagyunk a folyosón. Persze nem hagyjuk a dolgot annyiban (W). Ezután érdekes jelenetsor következik: minden játékos megpróbálja meghúzni a kallantýút. Ezután porsze kiküldik a francba. Visszajön, megcsavarja a kallantýút. No affect. Ezt megcsinálja néhányszor, aztán belefárad. Két lépésben nem hatásos a dolog. Én is így jántam, pedig kb. másfél órát szenteltem csak ennek a problémának. (Aztán persze megoldottem.) Pókember elkeseredik: lehet, hogy a Gyűrűk Ura hazudott? (Én azt tenném.) A Bizsuk Fejedelmét úthajjuk, rúghatjuk (HIT, KICK), elég jól bírja az öreg. A pókok jó szokása szerint be is hálózhatjuk (CAST WEB). Húha! Nincs hálófolyodék! Ez ugyan gigantikus marhaság, mert Pókember anélkül ki sem mezdul otthonról — de nézzük el a játék készítőjének, hogy nem olvas Pókember-képregényeket (és CoV-t sem). Elhatározzuk, hogy amint lehet, szert tesszünk rá. Közben újra a folyosón találjuk magunkat. Ha jól csináltuk, legalább egy tucatszor megjárunk már ezt az utat, és mér csukott szemmel is visszatalálunk (CLOSE EYES, W). Hú, de sórtát van! Botorkálás közben leverünk néhány Primót (ó, bo kár!), felborítjuk az SpV-heglyláncot, majd hasraesünk egy kallantýúben. Ragadjuk meg (sz alkatmat is), hogy el ne küszson, és egy gyakorlati mozdulattal tokerjük ki a nyakát (PULL KNOB, TURN KNOB). Valami nagyon érdekes történt. Nézzük meg, mi volt az (LOOK). Nem látunk semmit. Fel kéne kapcsolni a villanyt (OPEN EYES). Most vesszük észre, hogy nem a Gyűrűk Urának nyakát szorongatjuk (ahogy titokban roméltük), hanem a kallantýút. A Gyűrűk Ura már a Bahamákon van, csak egy drágékö maradt utána (szintén az előlízetők pénzéből). Pókember ugyan nem járatta a CoV-t, de egy lzbem programot rendelt a Kazettaküldő Szolgálatól, amilánt kántérítés jár neki (GET GEM). A szombecskós trükköt egyébként elég sokan ózmerik, de azt hiszik, hogy csak jópefl. Itt viszont jól jött, mert a szuggesztív Gyűrűk Ura nem tudott a szemünkbe nézni.

Mivel a Gyűrűk Ura eltűnt, és 0,75 sem maradt belőle, most lehet a számítógéppel szórakozni. Egy Pókembernek erről sajátos fogalmai vannak (CLIMB COMPUTER). Aha! Ez tesz itten a billentyűzet! A hozzám hasonlóan csak 64-gyel+ magnóval rendelkező Pókember most ki akarja használni az alkatmat, és laxivesebben LOAD POPULOUS-t pótýdgne be, ém csalódvo látja, hogy már be van töltve valami szörnyűség. Pókember először arra gondol, hogy el kőna NEWozni valahogy, aztán inkább elindítja, hátha hasznos (TYPE RUN). A gép azt írja ki, hogy a CoV legűjabb számának nyomtatásához 950 font (=kb. 431 kiló) papíra lenne szükség. Hú, ez fontos! Nézzük, van-e nálunk annyl (INVENTORY, de alig INVE, sőt f). Összas zabunkot kiforgatva 4 kavicsot és egy képletet lelünk. A képletet most nem tudjuk leolárni, de valószínűleg kavesobb 431

69 oldalú dobakeckánk segítségével véletlenszármot generálunk, és a dőli irány mellett döntünk (S). (Hát én itt szerkesztgetem, szerkesztgetem, amit írsz, de most már tényleg la kellene lenni... — CoVboy) Egy kihalt szobácskébo lépünk, ahol némi egzotikus vegyszer társaságában egy kis sósav meg egy kis kalcium-karbonát (más néven kalcit; a szénsav kalciumsója) nyaral. Ezek az anyagok HCl és CaCO₃ bacionévre hallgatnak, ami rögtön Háló anyu jóslatát idézi az okosarcú játékos agyába. Pakoljunk fel (TAKE ACID, TAKE CALC). Az aggotlikua vegyszerekre most nem lesz szükség. Nézzük meg a szemközt szobát (N, N). Ez biz' egy laboratórium. A szemjes Pókember megpróbál egy kis koktelt keverni magának (MIX). Ebből sajnos nem kökelt lett, hanem kalcium-oxid, művésznevén CaO. Ez kell nekünk (TAKE CALC)! Ha már ilyen szép helyen vagyunk, MAKE-eljünk egy kis WEB-et! Sajnos nincs alapanyag. Ugorjunk át a különövegyszaraként! (Ha az előbb is magunkkal hoztuk volna nem tudtunk volna CaO-t csinálni a túl sok alapanyag miatt) S, S, GET EXIT, N, N, — és már itt is vagyunk megint. Try again (CSINÁL HÁLÓ). Nem nyert, mert csak baba-képlet (?) van nálunk. Ilyenről ugyan még nem hallottam (babát képlet nélkül is lehet készíteni), de lehet igazság e dologban, mert a bölcsőbárangattuk ki szegányköt. Ezzel a képlettel pontosan annyi az esélyünk a hálókészítésre, mint nélküla, szóval hagyjuk a dolgot. Egy ideig még ahóprangunk azon, hogy karúhtottunk ilyen helyzetbe, mikor a képregény szerint mitőláruk tel a hálófolyadékok, és mit keres a CoV szerkesztőségében hálótolyodék-alapanyag — aztán legyíntünk. Van viszont CaO2-nk! Reszkass, Gyik! Az önbizalmas játékos poénos kedvében úgy dönt, hogy csukott szemmel is visszetér a Gyikhoz. (CLOSE EYES, S, E, ENTER SHAFT, D) Ádádáál Lozuhantunk a liftaknába, meghaltunk. Az önbizalommai tett játékos visszatért! (Y-t kell választolni a színbeállítás után megjelenő kérdésre) az utolsó kimentást (SAVE GAME-mel lehet állást, majd elküldöm mindentféle izgalmas helyre. Szóval járjunk nyitott szemmel, és lozuhanás helyett D, W, W, S. Itt bazsaligy a Gyik. Legyjünk ravaszak: meséljünk neki néhány viccet (megtoszi néhány levél is a CoVboy Postábal). Amint összeesik, rúgjunk bele, vagy inkább vessük be a füstbombát, kodvenc tini nindzsza teknőc-trükkünket (DROP CALC). A hörgő pikkelyos régvost mély álomba szondorúl, s visszaváhozik Dr. Cur Connors-szá. Hát ez érdekes. Egy profizsebet is megszégnyítő akcióval (EXAM CONN) egy drágakövet lolunk. Annyi van már, mint o nyű, de valamiro csak jó lesz (GET GEM). Aki nagyon akarja, a dokit is váltára kaphatja. Nem tudom, van-e valami haszna később, de nom sikerült fotóbreszteni. (Lohot, hogy kisebbet kellett volna rúgni.)

Kozd telo lenni a... zsobunk, mohotunk az orgazdához (N, N, N, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM). A szobában hevoroész drágakövek száma 1-ről 8-ra, pontszámunk pedig vilharos gyorsasággal 11,16,22, 27, majd 33%-ra növekszik. Ez már valami! Háló náni megjogyzil, hogy pénzo most nincs, de sziveson fizet természetban. Rénezünk, moyegunk valami mentegéból zős-főlét, aztán kifordulunk o szobából, hogy korossúnk valamit, ami tecsillapítja

Na, majd meglátjuk. Sokan hitték már ugyanezt. Mostlesleg Vízembar az egyetlen ezen a szinten, akit még nem vertünk át. Most: éppen azt magyarázza, milyen orrnyos kis vízizpókokat csinálhatnánk mi ketten. Adjuk meg neki Homi címét, aztán hagyjuk magára (W). Mivel ezen a szinten más dolgunk nincs, menjünk a lifthez (S, E, ENTER SHAFT). Másszunk fel a harmadik szintre (U, U). Itt már jártunk, de még nem nőtünk meg, mi van feljebb (U). Hopp, nem nyartunk. Valami az utunkat állja. Mi lehet az? Túlfolyt agyunk tatán már rá is jöttök, a lift. Ez szinte hihetetlen, mert a lift igen ritka jószág: egy liftaknában egyszerre csak egy át. De most nincs rá szükség, taszigáljuk arrébb (PUSH LIFT). Most már mehetünk (U). Itt álljunk meg egy pillanatra (EXAM NICHES, GET GEM). Szívesen megnézném magamnak ezt a fickót, aki képes a pincétől a padlásig megspékelni egy liftaknát drágakövekkel. Na mindegy. Feléledt már nem vezet út, mésszunk hát ki (W).

Kedves helyre jutottunk: az egy pent-house (felhőkarcoló) tásos tetőjén lévő lakosztály). Egész klasszusa ba van rendezve. Egy igazt tnl nindza persze már tudja, honnan lehet e legjobb eséllyel lepn (OPEN DESK, GET GEM). A lényeggel meg is voltánk, most már nézelődhelünk. Az asztalon és egy kanapén kívül egy festmény, egy óra és egy hőszabályozó van itt. A festményen (EXAM PAINTING) CoVboy látható két téhen társaságában. (Az egyik Riska; a másik Tej Faramella, méretei: 141-99-123). Vigyük megunkkal (TAKE PAIN), jól lehet majd vele zsarolni a ftút. Nézzük most az órát (EXAM CLOCK). Egy 129 körül számot leg mutatn. Hú, az érdekes! Nézzük meg még egyszer (EXAM CLOCK). A válasz most egy 130 körüli szám. Agyas jószágba bftottunk, amely az eddigi lépéseinket számolgo. Akinok kell, viholi. A hőszabályozó (EXAM THER) 71-et mutat. Ez kellően szobahőmérséklet (ugyanis Fahrenheitben van megadva), de azért csak piszkáljuk meg (SET THER). "Növelni vgy csökkenteni?" — kérdozl a program. Nos, rendez lü leszok, és aiarulom, hogy a hőfokszabályozót az alábbi értékekre lehet beállítani:

$$9t = 32.78^{\circ}\text{C}$$
$$71 = 21,67^{\circ}\text{C}$$
$$5t = 10.56^{\circ}\text{C}$$
$$31 = -0,56^{\circ}\text{C}$$

at a Vizember

arányát tekintve egyre inkább Vodkaombar-
ró váh), és ördögi mosoly kíséretében
(úgyis eltkarja a moszuknt) alaposan
megcsavarjuk a bizgontyút (LOWER,
LOWER). Tovább nem lehet, de ológ lesz
ez is: egy pillontással (PILLANT THERE)
megállapíthatjuk, hogy szórnyű hideg van.
(A barázdáltabb agyúok elsőrekozhathak
azzal, hogy a barendezősi tárgyakat felpe-
kölve (TAKE ALL) kiűrtik szöveg fölötti
képet.) Még itt nem lehet csinálni, úgyhogy
ne is csináljunk (ENTER SHAFT). Rendítot-
tenül megszunk lefelé (D, D, D), nem tördö-
ve lefogott ujjaink csilingolésével. Mire
minden letörik rólunk, megérkezésével a leg-
alsó szintre. Mészunk ki (W, W, N, E).

Itt látható Water felfedezésétől nagyságú levest-
szobor. Egy jégörméből találunk a társasá-

gában, mely kisebb óceánban akvárium volt. Artant nem fog (GET BLOCK). Akar mehetünk is (W). El lehet hozni a jégzsobort is (Jó, mi?). A folyosón eszünkbe jut, hogy két kavics csörög a zsabunkban. Idegesítő a hangjuk, to kéna pakolt őket (N, DROP GEM, DROP GEM). SCORE után ömül a nép; betárazott drágaköveink száma 8-ra, teljesítményünk pedig 38 helyett 44%-a emelkedett. Tyúha! Mehetünk kielvasztani a szajrét (S, S, E, ENTER SHAFT, U, U, U). Mikor a liftakna feléhez fagyott bal lába latőrök. Pókember úgy érzi magát mint kedvenc filmhőse, a T-1000-as, a folyékony nitrogénben. (A T-1000-esnek pedig minden bizonnyal Pókember a kedvenc képregényhőse, de ebbe most inkább ne menjünk bele.)

Pattanjunk ki a liftaknóból (W), lepadjunk a hőszabályozóról, és 1-3 fordulatot állítsunk rajta (RAISE*d3). A jégörméb némi olvadozás után akváriumná alulul. Lógosuk bele a szomunkét (EXAM AQUA).

— I see a GEM in the vodka! — ujjongunk. Így sajnos nem férünk hozzá, kénytelenek vagyunk kilíni az agászt (EMPTY AQUA). Miután az utolsó csepp vodkát is legurítottuk (Sör nincs? — CoVboy) (Ez érdekes. Már magint valaki más beazdó, de egyébként én is épp ez akarom kérdezni — CoVboy), és megállapítottuk, hogy ez a víz tűzösebb volt a megszokottinál (Hukkl!), belekotorhatunk az akváriumba (GET GEM). Értékes zsákmány, szentígező, de Water later foltozhatólag nem ozi, hanem a nadut őrlizte olyan elszóntan. (Akkor foltopták a jégzsobrot, és nem dobálták le útközben, csodálkozva tapasztalható, hogy Jég/Vízember is elolvad a gyönyörtől, visszaveszi az akváriumot, és nemhogy drágakövet, de egy koryet sem ad)

Visszamehetünk Háló mutton hálószerobá-
jába. Út közben (ENTER SHAFT, O, D, D, W,
W, U, N, N) azon töprengünk hogy mit
árdemel az a bűnös, aki víz(ember)ezel a
vodka! Megérkezvén DROP-juk le a GEM-
et, és SCORE-dálkhozva látjuk, hogy 50%-ra
feljlesztettük a feledatva. A nehezén már túl
vagyunk, most jön(ne) a java! Háló anyu
roppont elégedett, hozzánk is vág 249 Ft
előfogot, majd közli, hogy a másodikon állí-
tótág CoV-Évkönyvet árulnak. Mivel a Pók-
ember nem tudja, hogy a CoV-Évkönyvet
csak csekken lehet megrendelni, el is
rohan azon nyomban (S, S, E, ENTER
SHAFT, U, W). Ez is egy várószeroba, csak
hogy itt tükör is van émi! Mitó jó egy tükör?
Hát például be lehet vele csapni egy foto-
cellás érzőkelőt (HASZNÁL TUKÖR). Általá-
ban magunkal látjuk, néha pedig az elűtő
Mr. lőt. Állítólag szokatlanul térképez (?)!
szóval kövessük (FOLLOW MYST). Nyugal-
ra mont. Uána (W!) Egy ház falán heso-
lunk. (Ha Mysteriól nem látjuk, és csak
simán W-t lunk be, akkor is ugyanide
jutunk.) Végre képen is megcsodálhatjuk
magunkot. Ha ugrunk egyet (JUMP), a
levegőgömbben legunk tebegni. Nagyon nyu-
gis itt. Ábrándozhatunk, bémulhatjuk a csli-
logos egot (EXAM SKY). Hohó! Egy furesa
felhőt látunk! Erőfössük csak egy klcst a
számunkot (EXAM CLOUD)! A felhő nem
más, mint Mysterio. Sok öröm ugyan nem
származik belőte. Számomre legalábbis
nem származott, mert semmit nem tudtam
kezdeni a komával. Szóra sem tudtam bir-
ni. Egy biztos: kár azzal próbálkozn, hogy
valamilyen tárgyat adjunk neki, mert a
program nem különbézteti meg a GNE,
THROW és DROP igéket: mindegy, hogy
adunk, eldobunk vagy lerakunk valamit.

Ha Mysteriõra ráunva felugrunk (JUMP UP), egy furcsa gázzal olásoztott kis iroda

plajonján találjuk magunkat. Nem tudom, a háztetőről vagy a levegőből (mindkét helyről ide jutunk) felugorva hogy kerülhetünk ide. Roppant logikátlan. Na mindegy. A plafonról nem mászhatunk le, mert a gáz veszélyes — próbálkozzunk hát felfelé. Látunk egy réccsal fedett szellőzőnyílást. Nyissuk fel (OPEN MESH). Miután letéptük a rácsot, egy szellőzőakna tárul fel előttünk. Másszunk be (ENTER DUCT). Nincs itt semmi érdekes (GET GEM). Utunkat egy ventilátor állja, melyet semmilyen módon nem tudtam megállítani. Megvizsgálva (EXAM FAN) egy gombot láthatunk, melyt viszont nem sikerült megnyomni.

Ennát a pontnát végleg alekadtam. A legtöbb, amit tenni tudtem, az volt, hogy olvastam Háló mamának az itt talált (íródik)

gyémántot, teljesítményem az így módon 55%-ra növekedett. Mielőtt befejezem, még egy aprócska tippfalaz:

— A játék további részében Oktopusz doktor és Elektro a várható szereplők.

— A ventilátort NEM lehet a hőszabályozó segítségével letagytatni.

— Logikus lenne, hogy a hőszabályozót maximumra állítva, a ventilátor bekapcsoljon és eltakarítsa a gázt. Sajnos ez SEM működik.

— Ha valakinek sikerült hálót csinálnia, a CAST WEB parancssal veheti ki.

— Végezetül azok a szavak álljenek itt, amelyeket eddig nem használtam, de a program megérti őket:

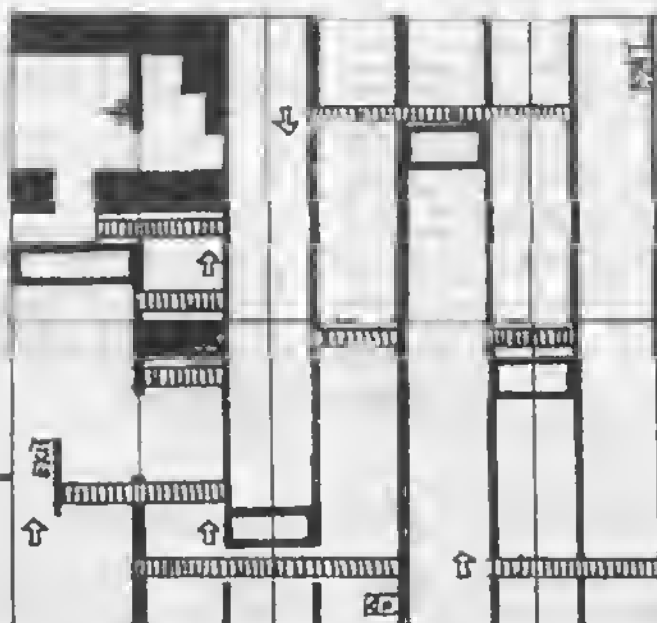
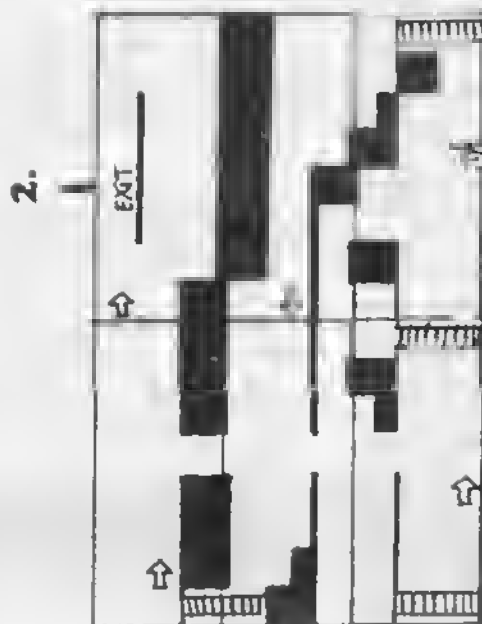
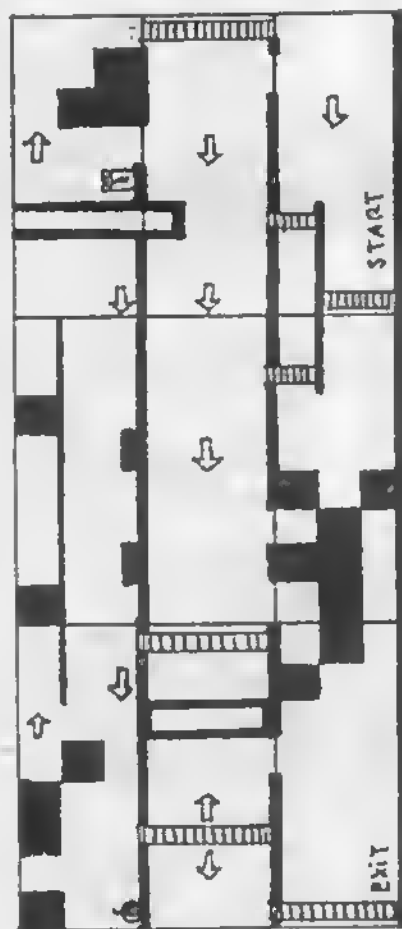
ASK (=TALK), CATCH, DANCE, DESTROY (=BREAK), DODGE (=JUMP), DRINK, EAT, FIGHT, RAB, LEAP (=JUMP).

LEAVE, LIST(EN), PICK (=GET), PUT (=DROP), PRESS (=PUSH), QUIT, READ (=EXAM), SHAKE, SHUT, SING, SMASH (=BREAK), START, TOUCH, TWIST, WAIT, UP, DOWN, WITH.

Nna Hát annyi telt el időm. Remélem, akad, aki hasznát veszi. Igen-igen hálás lennék, ha egy olyan fejtejtés, aki ennél tovább jutott, natán végigjátszotta a játékot (Drakuiálok!), megosztaná kincset érő tudását a CoV olvasótáborával, így valam is. Van egy-két kérdés, amire szeretnék választ kapni (a ventilátor megállítása, a kód elosztása, hálótámadók-kápiot; Mysterio; fel/felmászás a háztetőn, 950 font papír). Furcsa befejezés az egy játékleírásnak, való igaz. A módszert a CoV-tól koppintottam (l. Uninvited). Kösz a figyelmet & sok sikert a játékhöz! @ed

Future Knight

Az igen megrázó SPIDERMAN-leírás után kikapcsolódásnak nem fog megártani egy jó kis FUTURE KNIGHT-térkép, a nagy mezőberényi térképrejzoldótól, Szabó Sándortól. A 64-eseknek valószínűleg nyilvánvaló, hogy ez is konvertált játék, tehát 64-re ugyanúgy használható. (Egyébként Spectrumra is.)



HIRDETÉSI AJÁNLATUNK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek)

Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kívén megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek)

Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár

ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár

Keret: 100 % felár

A hirdetési díj bármely postahivatalban befizethető rózsaszín postai utalványon. A címzett rovatba kérjük feltüntetni: OTP, Bp. XI. Irinyi J.u.30. 1117. A csekk hátoldalán, a központosított megjegyzés rovatban pedig kérjük feltüntetni a számlaszámot és megnevezést: COM-WARE Kft. MNB 218-98426/41853-7, valamint azt, hogy: HIRDETÉS.

Ezt követően kérjük a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben

Commodore számítógépeket, kiegészítő egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	44.500,-
512K memóriabővítő	4.800,-
3.5" külső drive	9.980,-
C64/III.számítógép	14.400,-
C1541/III.drive	14.900,-
3.5" DS/DD floppy disk 10 db.	480,-
3.5" DS/HD floppy disk 10 db.	800,-
5.25" DS/DD floppy disk 10 db.	300,-
QUICK SHOT II. Turbo Joystick	800,-

Egy év garanciát Áreink az ÁFA-t is tartalmazzák!

Címünk: **HAÁR & HAÁR BT.**
Budapest, XI. Bukarest u.15. F/3.
(Kosztolányi Dezső térenél)

Telefon: 1866-143

Telefonon is megrendelheted bármely termékünket, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

FIGYELEMI Márciusban jelenik meg a 'POKOL ANGYALA' c. magyar nyelvű kalandjáték a Blue Angels Adventure Software forgalmazásában, C64-en, lemezen. A program előzetesét küldött lemezre ingyen felvesszük! További felvilágosítás: **B.A.A.S., Vác, Eperke u.6. 2600**

64-es kazettások: Terminator, Turtles 2, Beast, stb.
Eledől Válaszborítékért lista. Szűcs Sándor, János-halma, Pf.: 18. 6440

Chip-et csap-AT

Kezdő programozók kalandjai

Ilyen még nem volt!

PC tanfolyam fiatalok részére

Az érdeklődők NOVELL hálózaton ismerhetik meg az IBM PC (MS) DOS és a programozás (dBASE, Clipper) alapjait.

Tematika:

- IBM PC (MS) DOS operációs rendszer és NOVELL elápismeretek;
- Adatszerkezetek, adatbáziskezelés;
- dBase, Clipper programozás;
- Táblázatkezelés

Ideje: 1 tanítási félév, heti 2x2 óra, vagy
2 tanítási félév, heti 1x2 óra

Díja: 12.000,- Ft (részletfizetési lehetőséggel!)

Érdeklődni lehet személyesen:

NORTIA BT.

Budapest, IX. Kinizsi u.13. I/1. 1092

Telefonon: 117-8248

A tanfolyam helye: Általános Iskola

Budapest, VIII. Fesztetics u.3.

(A 23. villamos Keleti Pu.-i végállomásánál)

**Az 1992-es év legeredményesebb
hallgatójának egy PC AT konfigurációt
ajándékozunk!**

HIRDETÉSI AJÁNLATUNK KÖZÜLETI MEGRENDELŐK RÉSZÉRE

Borító 4. oldal:	40.000,- +ÁFA
Borító 2,3. oldal:	35.000,- +ÁFA
Belső 1/1 oldal:	28.000,- +ÁFA
Belső 1/2 oldal:	15.000,- +ÁFA
Belső 1/4 oldal:	8.000,- +ÁFA
Belső 1/8 oldal:	5.000,- +ÁFA
Belső 1/16 oldal:	3.000,- +ÁFA

3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %, 5-szori lekötés és előre fizetés esetén 20 %, míg 7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 % kedvezményt adunk!

Anyagleadás: megjelenés előtt 4 héttel.

Amennyiben médiaajánlatunk felkeltette érdeklődését, várjuk jelentkezését a következő címen:

COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519

A részleteket ezt követően telefonon, ill. személyesen egyeztetjük.

C64-ro lemezes felhasználói-, játékprogramok kaphatók 5,- — 15,- Ft-ért. Lőrinc Endre, Hódmezővásárhely, Somogyi u.20. 6800

Nem! Ez nem vicc! Tényleg eladó egy originál, garanciális AMIGA 500-as 39.000,- Ft-ért! Utánvétellel, vagy személyesen. Cím: Helmal Botond, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

Commodore 16 (64 Kbyte-os) + magnó + joy-stick + 7 db. szakkönyv + játékok eladó. Irányár: 12.000,- Ft. A vevőnek 1500 programot tudok szerezni. Cím: Kópácsi Gábor, Győr, Gorkij (Teleki) út 10. l/3. 9022

Commodore Plus/4 programokat adok, illetve cserélek. Megbízhatóság, gyors lebonyolítás! Vida István, Pécs, Szilágyi D.u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113 (d.u.)

A Blue Angels Adventure Software keres programozókat, grafikusokat programírókat céljából, vagy kész programokat forgalmazásra ótvanne. C64 lemez. Mindenkinek válaszolunk! Kedvező feltételek! Ha van töltszám, azt is írd meg. Jelentkezni az alábbi címen lehet: B.A.A.S. Vác, Eperfa u. 6. 2600

Itt az OTHIS Software! Az országban egyedülálló ingyenes képek katalógus! Szuper olcsó árak! C64-re és AMIGA-ra egyaránt! Írját! OTHIS Software, Vác, Eperfa u.8. 2600

Help Amigóki HELPI! Akinek megvan a Dungeon Master garatálán játszható verziója (ami nem akad ki állandóan), az sürgősen írjon, busás jutalomban (proggy vagy money) részesül. Ugyanitt proggycsere! Orsók Róbert, Balmazújváros, Dózsa Gy.u.3. 4060

Plus/4-en programcsere kazettán. Megvan: Bosszú, UV 1., Időregész, Driller, Elite (Pigmy), Spy Vs Spy III. stb. Keresem: Games Heets, Defender of the Crown, Hexenküche, valamint mindenféle demo-kat. Akinek nincs megfelelő cserealapja, annak szívesen mások. Válaszbélyegyet küldj! Kédes Attila, Győr, Bétyei u.49. 9022. Tel.: (06-96) 17-630

Eladó C64-es alapgép + 1541/II. lemez-egység + MPS 803 nyomtató + DATASET + 12 kazetta + OC 118N lemezegység + 250 lemez + lemezterítő + szakkönyvek + újságok + 2 joystick. Irányár: 50.000,- Ft. vagy Amigára cserélném. Érdeklődni lehet: H. Takács József, Klekunicsháza, Booska u.12. 2340

AMIGA 500, TV monitor, külső drive-ok (3,5", 5,25"), AMIGA 1000, színes monitor, printer, C64 floppy, Infravörös joystick nagyon olcsón, sürgősen eladó. Cím: Tóth Károly, Sopron, Hid u. 4/A. 9400. Tel.: (06-99) 11-191

Commodore 1802 color monitor eladó 15.000,- Ft-ért. Érdeklődni a következő címen lehet: Kópácsi Ferenc, Balatonfüred, Hámón Kató u.4/2. 8230. Tel.: (06-86) 42-862 (munkanapokon 6-14 óráig)

Keresek utántöltős Bloodwych-el kazettáról Mucsanyl Gábor, Szolnok, Fényes A. u.76. 5000

Eladó teljes C64-es összeállítás, megkímélt állapotban. Ezek: C64/II. régi bővíthető, reset-gomb, porvédő, VC 1541 floppy drive, PROFEX DR 1000 Datanrekor, MPS 801 printer, Quik Shot II. mikró joystick, 50 db. lemez tele felhasználói és a legújabb játékokkal, 12 kazetta, 110 db.-os lemezterítő, 10 db. szakkönyv, egyebek. Mindez reális áron, 45.000,- Ft körül. Csornák Sándor, Hódmezővásárhely, Csik u. 18. 6800

IBM PC programcsere! Keresek ügyességi és maszkalós játékokat, valamint Prince of Persia felhasználói kézikönyvet! Cserébe adok: Sim City, F-19, Vette, DOC, Populous, Railroad Tycoon stb. játékokat. Kulcsár Gábor, Budapest, XIII. Hajdú u.15. 1139

C64/128 programlemez eladók, 1 db. lemez programmal 85,- üresen 35,- Ft. Válaszbortékért listát és tájékoztatót küldök. Kópácsi Lajosné, Budapest, III. Vízimolnár u.2. X/95. 1031

Eladó Amigához originál PRGFEX típusú 3,5"-os disk drive és 512 Kbyte-os bővíthető órával 9.900,- ill. 5.500,- Ft-ért. Roskó Balázs, Budapest, III. Vízimolnár u.20. l/2. 1031. Tel.: 1606-681

100 db. 3,5"-os disk; 4.900,- Ft. 50 db.; 2.750,- Ft (programmal + 1.500,- Ft). Roskó Balázs, Budapest, III. Vízimolnár u. 20. l/2. 1031. Tel.: 1606-681

Eladó kiváló állapotban lévő 1,5 éves, reset gombos C64 + 1541/II-es lemezegység + 70 db. lemez színvonalas programokkal (felhasználói, játékok) + kazettás egység 7 db. programkazettával 29.000,- Ft-ért. Gombos László, Medocse, Tavasz u. 1/A. 7028

Commodore 16, Plus/4-es színvonalas programok olcsón eladók. Lemezen, kazettán, 91-es játékok, felhasználói, demók. Válaszbortékért listát küldök. Tócski Tamás, Kiskunfélegyháza, Tanácsköztársaság utca 35. 6100

Eladó egy 1,5 éves Commodore Plus/4, 2 joystick, kazettás egység, 500 program, szakkönyvek, játékleírások! Sürgős! Irányár: 14.000,- Ft. Heiling Tamás, Tarnaméra, Lenin út 15. 3264. Tel.: (06-39) 45-444 (Tarnaméra 254)

Adok-veszek-cserélek C128/64 gépre programokat. 1110 lemez, és 7340 lemez ill. kazettás programom van. Cím: Járóka László, Budapest, XIV. Adria sétány 6. l/12. 1146

C64 + 1541/II. floppy + 130 db. lemez + 2 db. lemezterítő + magnó + 5 db. kazetta + joystick + könyvek eladók. Irányár: 35.000,- Ft. Zelenka Zsolt, Debrecen, Izsó u.11. l/5. 4028. Tel.: (06-52) 27-707

Eladó egy alig használt C54 alapgép + 1541/II. floppy disk drive + 2 db. Quik Shot II. Turbo joystick + 52 db. lemez játékokkal (3M, PARROT) + 1 műsoros lemez leírásokkal + Nagy játékkönyv C64-re 2 lemezzel + 1001/3 játékkönyv C64/128-re + CoV és SpV számla + szakkönyvek. Sürgős! Érdeklődni lehet. Telefonon: (06-41) 11-060, Levélben: Bíró Ádám, Sárospatak, Kazinczy F.u. 30/B. 3950

Eladó új A500 (1.3) 40.000,- Ft-ért! A590 (20 MB Harddisk) 38.000,- Ft-ért. Marlon Gábor, Balatonlelle, Sallai u.31. 8638. Tel.: (06-85) 50-584

Adios mindenkinek! Itt a Seltaeb boys band! Ha meg akarod szerezni az éves programkészletet diskre, akkor írd, és listát küldünk! Csak felbélyegzett válaszborítékra odunk választ! Pl. Mechanicus 100%, Hudson Hawk, Outrun Europe és még sok ehhez hasonló új programok. Címünk: Vanyus Gábor, Győr, Arany J.u. 22. 9021 és Tóth Erik, Győr, Molnár F.u. 2. 9022

Eladó egy C64 + 1541/II floppy + 3 joy + 102 db. lemez + 120 db-os diskbox = 1 cartridge turbo + könyvek csak egyben 30.000,- Ft-ért. Cím: Vörös Viktor, Kispapostag, Váci Mihály út 7. 2428

Eladó AT 286 (12 MHz, 1152 kbyte RAM, 4 bővíthető, 2 Fdd/Hdd vezérlő, 1,2 Mbyte-os és 1,44 Mbyte-os floppy, 61 Mbyte-ra formázott 41 Mbyte-os Winchester), mono VGA monitor, monitorszűrő, 101 gombos billentyűzet, egér. Szoftvert adok hozzá. 9 hónapig garanciális! Érdeklődni: Temát Artúr, Ajka, Béke út 49. 6400

Keresem C64-re a King's Bounty, Supreme stb. programokat. Megvan: Last Ninja III, Bird's Tale III, Dragon Wars, North & South stb. A többi levélben. Bárea Attila, Tiszaújváros, Rózsa út 8. 3580

Citizen 120D-hez C64 interface eladói Tel.: Bp. 115-85-03.

Eladó egy 1 éves C64 + 1541/II. floppy + magnó + 2 joystick + 20 lemez + újságok, könyvek + 80 db-os lemezterítő. Ár megegyezés szerint. Cím: Mahunka Tamás, Hejmajugra, Táncsics M.u. 17/t. 3273

Eladó egy ATARI 800XL + 1050-es floppy + eredeti lemezek szuper programokkal + amerikai Cartridge-ek + joystick. A lemezeket kívánságra átmérszölöm. Minden programhoz eredeti leírást adok. Cím: Botyóné Páti, Békéscsaba, Dorkovité sor 3. F/1 5600. Tel.: (06-66) 27-040

1764-es RAM-bővíthető keresek, megvétel céljából. Tel.: Bp. 1564-051.

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára:

C68B: Warrior (utántöltés) / Jumpin Cubes / Tank Battlezone / Orlando / Gun City / Miami Chase / Sword and the Rose / Craft / Sysiphus / Breaker Engine / Sbx

C83A: SHADOW DANCER (utántöltés) / LOGICAL (utántöltés) / Sentence / Firepit / Square Out / Hiskado / Fotón / Pythos / Fouty Five / Jocky Wilson Compendium Darts / Ikarus

C86A: ROLLING RONNY (utántöltés) / Ostfriesan Games / Snake Mania / Terzan Goes Apo / Rugby + the World Cup / Sky High Stuntman / Speedzone / Rip Off

C88A: Future Race / Atom Cross / Sun Star 91 / Claco Heat / Moonfall / Rugby World Cup / Soccer Rivals / Zoomerang / Jumping Jack 91 / Rolling Twins / Cj Antics In the Use / Gotchal / Pro Team Football / Smash TV / Elvises Magical Queenom / Chevy Chase / Paion 3 / Cricket International

C88B: FIRE AND FORGET 2 (utántöltés) / SCOOBY & SCRAPPY DOO (utántöltés) / MISSION 2 (utántöltés) / LOPO ALBERTO (utántöltés)

C87A: JUDGE DREDD (utántöltés) / UN SQUADRON (utántöltés) / SAINT DRAGON (utántöltés)

C85A: Slightly Magic / Stratego / Twin Down / Stack Up! / Winter Camp Pre 2. / Sholken / 3D Ck, game / Swap / Star Hope / Tiffany / Falcon Class Interceptor / Bonger Racer / Game Master / Terminator 2 Pre. / Space Mania / Flik Flak / Jumblo Pre / Ocean Conqueror / Hagar / Suloide Solution / Woody Pre / Brainwave

C77B: Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show (utántöltés) / Blood and Guts (utántöltés) / Tintin on the Moon (utántöltés)

Az itt látható kollekciók megrendelhetők C64-re CSAK KAZETTÁRA a 64 SZOLG címen:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollekció (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán: 500,- Ft. Árbink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvétellel postázzuk! Az eddig meglévő kollekciókról felbélyegzett borítékért listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacsereéljük!

sok! Mielőtt ezek ismertetésbe kerül-
nánk, először is szétbontjuk őket 'magán-
személy' és 'közület' hirdetésre. Kezdjük
a magán-személyekkel, úgys ott vannak
általában a benyodalmak; az apróhirdelési
rovatot erre a célra találtuk ki, hogy min-
denki kedve szerint megtalálhassa az
érdeklődési körének megfelelő csopar-
tnerét, akár országos szinten is megkore-
hassa azokat az embereket, akiknek elad-
hatja hardware cuccait, illetve ha bér-
mít keres, akkor azt minél gyorsabban megta-
lálja. Az mindig is egyértelmű volt, hogy ez
a lehetőség ingyenes (a sok marhaság mel-
lett legyen valami használható is már
ebben az újságban!) az viszont soha nem
tetszett, hogy valaki pénzért akar eladni
játékot, közben meg ingyen akar hirdetni.
Ha valaki venni akar játékot, az csak tegye
— de ingyen inkább ne szórakozzon. Így
tehát szépen kiönváltasztottuk az üzleti jel-
legű hirdetéseket a más jellegűektől. Ne
parsza a dorék árusítgatós így szépen
visszavonulót fűjték, és más köntösbe
öltöztetve adták le a hirdetéseiket (nem
mintha bárkit is érdekelt volna ez). Az
újabb problémák ott adódtak, hogy egy
csomóan nekiláttak szórakozni: mivel a
dolog ingyen volt, hát akkor úgy gondolták,
hogy kétneponta hirdetni nekünk valamit, két-
neponta megírják, hogy mégsem kell,
üzemeltetnek egymásnak, felhívásokat intéz-
nek a néphez, meg hasonlók. Ez jópofa
játék, de mivel a szórakozók olvasták a
helyet azoktól is, akik tényleg hirdetni
szerették volna valamit, azonkívül meg elég
sok munkába kerül szétválogatni és bepo-
tyogni a hirdetéseket (mindamelllett, hogy
nem arra használják őket, amire szerintiünk
kelelt), változtattunk egy csöppet a játék-
szabályokon. Ezentúl minden apróhirdetés
pénzért megy. Ha valaki hirdetni óhajt vala-
mit, akkor nem a levele közepére teszi a
hirdetését, hanem egy külön lapra írja le. A
laphoz kórátk csatolni a hirdetés kategóriá-
jának és terjedelmének megfelelő ellenér-
tők postal utalványon történő befizetéséről
szóló nyugta fénymásolatát. (Hű, de azép
mondat vett! — CoVboy) A rózsaszín
poszta csékkel a bankcímünkre kérjük
feladni (az első oldalon megtalálod az
impresszumot). Ha hirdetsz valamit,
a leveled borítékjára légy szíves írd rá: "Hir-
detés". Az árakat megtalálod a hirdetési
rovatban, de azért leírjuk ide is:

— a nem software-eladással foglalkozó
hirdetések díja minden megkezdett 25 szó
után 100 Ft+ÁFA (125,— Ft). Ebbe tarmé-
szetesen nem számít bele a név, cím és
telefonszám. Ebbe a kategóriába minden
hirdetés beletartozik, beleértve azt is, ha
valaki megurn számítógéptől óhajt meg-
szabadulni. Ha egy leendő hirdetőnk eddig

is korrekt módon használta a hirdetési
lehetőséget, akkor attól igazán elnézően
kérünk a pénzdíjért, de az még így sem
olyan borszasztó drága. Összehasonlítás-
képpen: hasonló lémakörben egyedül a
Mikrovilág c. újság közöl apróhirdetéseket
és ott 36 karakter 100,— Ft. Ak! a szórako-
zó urak közé sorolná magát (olyan nyilván
nincs egy darab se), azoknak meg elmond-
juk, hogy ez most olyan lett, mint a Vidám
Park: mókázni lehet — csak fizetni kell
érte. Természetesen a mókának is vannak
határai: nyilvánvalóan nem fogunk olyan
hirdetéseket leközölni (még pénzdíj
ellenében sem), amelyek valakinek
sértőnek a személyiségi jogait (mért hogy
az bennünk fog beporolni, nem pedig a
hirdetőt) vagy az alkotói józolás határain
kívülre koveredett.

— a programeladással foglalkozó hiru-
tésekkel kapcsolatban nincs semmilyen
változás. Madárkálm, eljött a Kánaán:
mindent el lehet adni, leboghat a Jolly
Roger, meg minden. Szavanként 20,—
Ft+ÁFA-ért (25,— Ft+ÁFA).

— a közületi hirdetésekről felesleges is
beszélni, hiszen ezeket nyilván gazdálkodó
szervek veszik igénybe, amelyek ismerik
azt az egyszerű utat, hogy kérnek egy ára-
jánylatot. Nyilvánvalóan nem fogunk kft-
ket, bt-
ket meg egyéb cégszerű intézményeket
20,— Ft+ÁFA-ért hirdetni. Ak nyugodtan
megvehetnek legalább egy 06-os felületet
is, mert azmlát tudunk adni, azt meg
lovonhatják költségnek. Természetesen
magán-személy is megvehet bármikor
felületet, ha óhajt.

Az íméni leírtak lehet, hogy egy kicsit túl-
zott részletességgel tárgyalták a hirdetések
témakörét, de mindez csak azért történt,
hogy minden teljesen egyértelmű legyen
mindenkinek. Ha ugyanis valaki nem óhajt-
ja figyelembe venni a játékszabályokat —
akkor nincs hirdetés. Ha nem külön lapra
írja — akkor vár addig, amíg CoVboynál
sorra kerül, és akkor majd ő odaadja
nekünk. Ha nem küldött fénymásolatot a
csakkról — nincs hirdetés. És így tovább
— ez így egyértelmű, nem?

Jaj, hát most jön a kedvenc témánk! A
csokkok! AZ ISTEN SZERELMERE! Könyö-
rőgye kérünk mindenkit, hogy ha valaki
elküld nekünk egy csékkel, akkor:

— olvashatóan írja rá a nevét és a címét
(mondjuk nyomtatott betűkkel). Az irányító-
számát is ráírhatja, ha éppen eszébe jut, de
he elfelejté az sem baj, mert azt legalább ki-
ludjuk deríteni a címéből. Kreatív
vagyunk. De ha nem tudjuk elolvasni a
nevet és a címet, akkor hogy a jóégbe küld-
jük el neki azt, amit kért? Mindössze 26
előfizetőnknek nem tudjuk az ilyen-olyan
adateit klovanni. Ez végülis 1% alatt van,

tehát nem ez a jellemző, de hál ók elég Ide-
gosek lesznek, ha nem kapják meg mond-
juk ezt a 'számat;

— a középso szelvény hátoldalára írja rá
a számlaszámunkat (COM-WARE Kft., MNB
218-98426/41853-7). Az OTP-be ugyenis
csak ez a szelvény log megérkezik (egy
marad a feladónál, egy pedig a postánál),
és ha ott nem tudják, hogy ki a küldemény
címtartja, akkor nem is fogják rátenni a
számlánkra és nem is kapunk értesítőt róla,
hogy itt valaki valamit rendelt. Az OTP a
sojái számlájára fogja rátenni a pénzt és az
ott majd rendkívül jól érz magát;

— a középso szelvény hátoldalára azt is
írja rá, hogy mire küldte a pénzt; ha az
összeg nyilvánvalóvá teszi, akkor ki tudjuk
találni, hogy mit kérhet, de he mondjuk
egyszerre rendel egy Évkönyvet és két
régobbi számat, akkor hogyan találjuk ki?

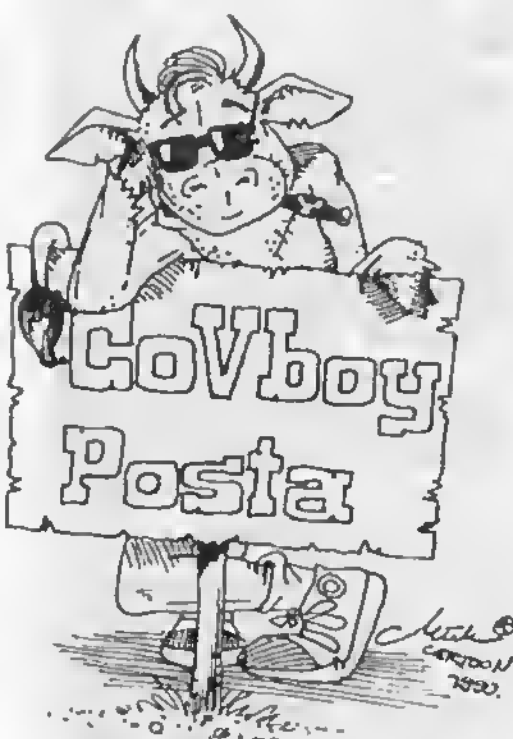
He valaki mégse lenne közpos ezekre az
apróságokra, akkor nyilván nem érti azt,
hogy miért nem tudtuk teljesíteni a kérését.
Ilyenkor a helyes megoldás természetesen
az, hogy opuval írat egy iovelet (vagy ír ó
maga), hogy bírósági úton fogja visszakö-
vetelni a pénzt. Ez teljesen logikus. Mint
az is, hogy mielőtt bírósággal fenyegetőzik,
elmoogy egy ügyvédhez és megkérdezi tőle,
hogy ugyan mennyiért is vállalná el a jogi
képviselést a 249,— Ft-ért folyó perben.
De von egy olyan alternatíva is, hogy
mondjuk elküldi az igazoló szelvényének a
fénymásolatát. Ha a név/cím volt olvasha-
talan, akkor azonnal megtevéjük a cettljet
(az olvashatatlanok itt lógnak a szobán
keresztül, egy ruhakétre lelcsapesszelve);
ha az MNB-számat nem írta rá, akkor a cet-
tljével mehetünk az OTP-be, és ott majd mi
kivérjük belőlük; ha pedig azt felejtette le a
cettlrl, hogy mit is kér, akkor most végre
mi is megtudjuk. Na, hát nem is olyan
bonyolult az élet! Bármily hihetetlen,
nekünk is érdekünk, hogy ha valaki rendel
valamit, akkor az mihamarabb megkapja.

Na, már csak egy téma van. Ez itt most
az 1992. évi 1. számunk. A CoV évenként 8
alkalommal jelenik meg (pontosabban 8
alkalommal, mert lesz egy duple szám is).
Tudjuk, hogy ez úgy általában véve nem
újdonság, de több, mint százan reklamál-
tak még január folyamán, hogy elfelejtették,
de még nem kapták meg a januári számot.
Khm. Egyrészt az utóbbi két számunkban
leírtuk, hogy a '92-es első számunk február
végén fog megjelenni. (Na de hát már ősz
van... — CoVboy) Ez itt az első szám idén.
A CoV 21-ben benne van a többinek is az
ütemezése. Akkor kell elkezdni idogea-
kedni, amikor ahhoz képest már egy
hónappal később som jött még sommi.
(Akkor meg már ógylis késő, mert addigra
már messze járunk...) Huh! Hát ennyi!

Továbbképző tanfolyam

Hello CoVboy! Azért bárárdoktalak felke-
resni téged, mert én eladom C-64-es gépemet
és veszek helyette egy Amigát. Én azt hallot-
tam, hogy Amigán bejönnek a C-64-es lemezes
programok. Mert én nekem nemigen voltak
modern és jó programjaim C-64-esen. De
most olvastam a CoV-ban a hirdetéseket és
sok jó programgáza hirdett. Észert kérde-
zem azt, hogy bejön-e az AMIGA-n a C-64-es
prg-mok. Mert ha igen akkor tovább folytató-
nám a C-64-es programok beszerzését. Merr
szerintem C-64-programokon ugyanolyan
évezetes játszani mint AMIGA-n. Érdeklődni
szerefnék még, hogy AMIGA-hoz milyen disk
kapható egybe? (Milyen diak, milyen diak?
Hát floppy diak! — CoVboy) Azt szeretném
még megkérdezni, (nem nagyon értek a tarto-
zékához), hogy AMIGA-hoz még milyen jó
bővítlők kaphatók? (Negyon jó bővítlők —
CoVboy) És mi az, hogy cger, az egy joystick?

Na, ez az év is jól kezdődött! Tavalyi levelekre válaszelegetek... Először is nagy
big pussy (ajted: puzsi és na akard lefordítani!) mindenkinek, aki akármit kívánt
nekem, két nagy big pussy (legyen egy nappalra is) annak, aki ajándéktárgyakat
rejtett a boríték mélyére, valamint nyolc nagy big pussy (octo-pussy) annak, aki
engem kívánt valahova. A formeltársoknak ezzel eleget is tanultunk. A decembert
terméet szemlélve először úgy gondoltam, hogy az ilyenkor divó mánianak meg-
felelően "új életet" kezdek: felakasztom magam! (Tavaly már úgyis azokon nova-
tek lógóanek). Aztán rájöttem, hogy ugyan a világ nem érdemli meg az én ceodá-
latos személynemet, de azt sem, hogy megazabaduljon tőlem — így tehát nekilál-
tam abcúgnni (levelezni). Az eredmény elant teiálható és maglepő újdonságokat
tartalmaz: egyrészt van benne egy újabb nyit levél arról, hogy hova tűnnék a
levelek, másrészt van egy vadonatúj rovat 'Forgószinpad' címmel, amelyben
olyan érdekeesebb levélárabakkra válaszeleget, ahol a lejlas levelet nem tudtam
ide beprásolni (hogy a 'Forgószinpad'-tól a szemem vagy a gyomrom forgott-e,
azt mindenki döntse el maga). A rovat nyilvánvalóan tovább emeli a már emőgy
is hihetetlen megaseágokban szárnyaló tehenee lapok fényét, tehát mindedig
állandóan fogom, amíg meg nem érkezik az első Lame-O-Tox-azal tőltött
ceomag (az egy rovatlíró).



(Ja, csak ezt most tolni kell, nem pedig elhőlni — CoVboy) A Mega kártyára is kíváncsi vagyok. Nem lenne rossz, ha tudom mik azok a külső drive-ok és Kickstartok. Előre is kösz. Helló; NÉMETHI TVADAR, Csurgó

CoVboy: Mivel ez ön szép rovatomban nem csak marhaságok találhatók, hanem súlyos tudományok is, már régóta nemcsak feladatomnak tekintem, hogy a leendő Amiga-tulajdonosokat értékes instrukciókkal lássam el a boldog jövőt illetően. A fontosabb problémákra már menet közben válaszoltam, a többire pedig most fogok: természetesen az Amiga beolvasása a 64-es programokat (a moderneket is), más különben miért is csinálták volna? Nem kell hozzá más, csak egy 64 emulátor. Az emu egy Ausztráliában élő futómódor, a látór pedig vagy a családneve, vagy a vezetéknév — mindent én se tudhatok! A Mega kártya természetesen nem más, mint a CoV-előfizetési csakk! A külső drive rendkívül hasznos dolog, mert így egyszerre nem csak egy, hanem akár több is tönkremehet súlyosabb "vírusos fertőzés" esetén (hepfi!). (Ez egyébként egy szakkifejezés, amit nemrég olvastam egy (sz)émitéstechnikai szakkönyv 386-os PC-vel foglalkozó cikkében. Természetesen nem a "hepfi"-ra gondoltok, hanem a "vírusos fertőzés"-re...) Most már csak egy kérdésre kell válaszolnom: a Kickstart egy olyan állapot, amikor guggolásból kezd el futni az emu, közben pedig maga mögött hagy egy-két (1.2) vagy egy-három (1.3) lábat. Remélhetőleg minden kérdésre kielégítően válaszoltam. Ez után szerelnék sok sikert kívánni az új Amiga használathoz!

(Közben megjött e nagym, és az a véleménye, hogy a témát nem sikerült teljes egészében kifejtse. Szerintem a legjobb az lesz, ha nagyon gyorsan beszerzel néhány magyar nyelvű szakkönyvet Amiga-témakörben. (Van az LSI-nek, a Műszaki Könyvkiadónak, meg még ki tudja kinek?) Aztán szerinte próbáld meg megegyeztetni az eredeti közikönyvet a magyarul, mert azt például nekem nagyon al kell majd olvasnod.)

Intermezzo: Most köztölték velem e felfedezések, hogy nagyon gyorsan nyírbál-

Jam meg a Postát, mert nem 3 oldal leszok, csak 2. Hát ezért dolgozik az ember?! Most egy csomó munkám karba-vesszett... volna, ha 3 hát alatt nem idáig sikerült volna eljutnom. Milyen kis előrelépő vegyünk! Az persze nem járja, hogy engem csak úgy khúrnak innen, azóval a következő számban ellenesapással válaszolok: az 1. oldalon fog kezdődni a CoVboy Postel (így legelőbb mindenki tudja, mire számíthat ebben a számban...)

Kalózik öröme

Tisztelt CoVboy! Rendszeres olvasója vagyok a lapnak. Kedvenc időtöltésem ez és a programok gyűjtése. Minden zsebpénzemet programok vásárlására fordítom. Így volt ez most is, amikor a CoV 1991. júniusi (III. évf. 5. számából) kiválasztottam a 31. oldalról egy számomra tetszelős hirdetést: (Itt egy hirdetés szövege következik, felsorolással, névvel meg mindennel. Képzeltétek ide! — CoVboy) Válaszhorítékomban postatordultával listát kaptam. Kiválasztottam a számomra tetszelős programokat, becsomagoltam egy kazettával együtt, feladtam és vártam. Nem tartott sokáig. Egy nap a postaládában volt az értesítés, hogy mehetek a postára és 800,— Ft belizetése ellenében megkapom a várva várt programokat. (NYOLCSZÁZ? Gáppol együtt vettél játékokat? — CoVboy) Sajnos ez hiú remény volt csak. Hazatérve nagy izgalmammal bontottam le a csomagot. Töltés, indítás... majd a nagy scmm! Nem hittem a szememnek, 800,— Ft-ért cserebe a kazettán csak a régről rajtamaradt disco-válogatást találtam. (Hát látszólag a zenét? Az már valami — CoVboy) Ez nem lehet igaz, gondoltam. Újra az elejére tekertem, programoztam, indítottam... Az eredmény ugyanaz volt. Elkeseredésben elküldtem ezt a levelet X-nek, de ő válasza sem méltatott. Sajnos a 800,— Ft zsebpénzemet vissza már nem kaphatom, de kérem e levelet figyelmeztetéssel lekönyvelni bizserkény sorstársaimnak. Vigyázzanak! A család már a tünik körében sem idegen. Mi lesz így később! GYÖRGY TAMÁS, Budapest

CoVboy: Hmmm, hát itt több probléma is felvetődik. Az első az, hogy a nevet és címet nem írtam ide, mivel én nem tudok utánajárni a dolognak. Ez még azért itt nem olyan cég, mint egyes hangzatos nevű magyar újságok, ahová mondjuk veleki beír, hogy "Gazsi bácsi AVO-s volt", Gazsi bácsi mánap maglincselik az olvasók, aztán az újság következő számában pedig olvashatják: "Elnézést, a múltkor számunkban nyomdahiába szúszott be: Gazsi bácsi nem AVO-s volt, hanem MÁV-os..." Az tényleg nem volt korrekciós eljárás tőle, hogy írta hagyta a disco-válogatást a kazettán. Mások, ha ilyen gondod lenne, küldd el nekem: nyolcszázért én csakúszom úgy felőrlöm neked, hogy nyoma sem maradj! Aztán nincs több gond veled. Persze lehet, hogy megint valami postal turpászág van a dologban: véletlenül a Hungerotonnak vitták el a leveledet. A másik kérdés az, hogy ha te mondjuk budapesti vagy, akkor miért keposvéri hirdetésért kellett kizárnod magadnak, hm? Nem találtál budapesti hirdetést, ahol mondjuk a hirdetővel megbeszélhetted volna, hogy átmész hozzá csereberéről? (Vagy ha neked már feltétlenül muszáj vásárolnod, akkor kifizeted a helyszínen.) Szerintem azoknál is az ilyen tévől "beszerzési forrásokról". Ja, van itt még valami. A levél, amit a flickónak írtál:

Tisztelt Xl! Sajnálattal vettem tudomásul, hogy az általam megrendelt 8 db játékprogramot Ön nem vette fel az általam küldött kazettára. Az eredeti megállapodás (Ön által, mint eladó által megadott árjegyzék) szerint 680,— Ft helyett, számomra érthetetlen módon, a postal átvételnél a "nagy scmmiért" 800,— Ft-ot kellett fizetnem.

A fentiek alapján felkérem önt, hogy ezen levelem kézhezvételétől számított 8 napos belül az általam megrendelt programokat pótolja, vagy a 800,— Ft-ot részemre visszaküldeni kérem.

Ismétellen kazettát nem küldök. Természetesen amennyiben megrendelésemet teljesíti, kazettája árát megtérítem. Az eredetileg megrendelt programok:

GILDED AGE	150,— Ft
KING'S BOUNTY	150,— Ft
SINBAD	150,— Ft
IRON LORD	150,— Ft
SUSU	20,— Ft
ALVILÁG URA	20,— Ft
JAWS	20,— Ft
ZOMBIE	20,— Ft
Mindösszesen:	680,— Ft

Tisztelettel: GYÖRGY TAMÁS, Budapest

CoVboy: GILDED AGE — 150... Ennyi kárta és te ezt ki is fizetted? Hohóhó! Ez mindjárt méga megvilágításba helyezi itt a dolgokat! (Micsoda isteni szerencsét! Hieszen te egy Potenciálisa Vevő vagy! Hát neked, Izé, Önnék vennie kell valamit tőlem! (Pillanat, körbenézek, hogy mi mozdítható a szobában.) Szerintem mi nagyon jó beretok leszünk: én Önnék egyszerűen mindent eladok, om! a kezem ügyébe kerül! Nagyon boldogok leszünk mi így ketten? Itt van ez a gyönyörű XT, szívesen új, nincs több 6 évesnél! Félmillió, és repülhet vele! Küldje a zsebpénzt! (Csak ennyi? Kérjen emelést, mert nálam aztán nagyon be fog vásárolni!) Mindegy mennyi pénzt küld, csak sok legyen, majd én beosztom! A kazettát is küldje! (Sonyt kérek, ha lehet. HF-S 90) Úgy letöröm mindet, hogy meg se találja őket! Micsoda szerencsét!...

Azt a figurát meg ott Keposváron felvésztetem ám a noteszombel! GILDED AGE százötven? Igeen? No, várjál csak, madérikám, nem fogsz te itt "programcsere"-t! Hirdetni 100+afa-ért, aztán meg GILDED AGE százötven! Még kettőt se tudsz plasztani, és én úgy megkezezálek téged, hogy még a melecokat is el kell ednod! Mőghogy GILDED AGE százötven... (Dréga Tamásom, tőlem megkapod százhuszért!)

A Nagy Businessman

Itt CoVboy (j) + 1.75 + szakállas! (Szakállas? Hol van az mér? Itt már rág magborotválkozott — CoVboy)

Égés én 1991-ben lettem előfizető és lebrudban jött az első újság. Tehát akkor nekem lebrudban járma le az előfizetésem. És te mivel kikötötted, hogy január 15-ig kell belizetni az előfizetést nekem ottmaradt egy CoV-on polyára neked. Úgyhogy CoVboy vagy adsz egy régebbi polya CoV-ot or kifizeted az árát (és megint vagy) leldadhatok egy ingyen hirdetést. Nekem az első és a harmadik felelne meg a legjobban. A választás rajtad áll! (Akkor a második, da én abból nem érték én egy szót se — CoVboy) Gondolom, sokan vannak így, mint én. (Hogyan? Hogy nem akarnak fizetni? Persze, hát olyan sok van! — CoVboy) És pl. mi van azaz, aki decemberben lett előfizető. Úgy tűnik, ezen a gépen

1. Felmerül bennem a levélírás gondolata
(Na, itt kezdődnek máris a problémák
Gyorsan hozzágessz el ezt a gondolatot
magadtól. Annál minden lehet még ca-
nálni levélíráson kívül...)

Ezúttal - Ismét sok Olvasó kívánságára - közzétesszük azt a betűrendes listát, amely információt ad arról, hogy a CoV 3-21 számaiban mely játékokhoz ill. felhasználói programokhoz találunk valamilyen segítséget (leírás, térkép stb.). A zárójelben szereplő első jelzés arra utal, melyik számban jelent meg, amit keresünk (pl. CoV 12), a második jelzés pedig a géptípust jelöli (64=C64, A=Amiga, +4=Plus/4).

A-07 (CoV 5/4); ALVILÁD URA (CoV 16/64); ARCANA (CoV 9/64); ASYLUM (CoV 20-21/64); BARD'S TALE II. (CoV 15/64); BARD'S TALE III. (CoV 11/64, +4); [CoV 13/64]; [CoV 20-21/64.A]; BAT'90 (CoV 18/64); BATMAN - THE MOVIE (CoV 4/64); BATTLE CHESS (CoV 4/64); BEACH VOLLEY (CoV 4/A); BERKS 3 (CoV 3/4); BIO CHALLENGE (CoV 8/A); BLOODWYCH (CoV 12/A); BOBO (CoV 8/64); BOOMBY ADVENTURE (CoV 17/4); BORROWED TIME (CoV 8/64, +4); [CoV 9/64, +4]; BOSSZU (CoV 8/64, +4); BOX MANAGER (CoV 13/64); BOLCSEK KOVE (CoV 10/4); BRIDGEHEAD (CoV 10/4); BUCK ROGERS (CoV 13/64.A); [CoV 15/64.A]; BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3/64); BUSHIDO (CoV 16/64); CARMEN SANDIEGO (CoV 11/64.A/L); CARRIER COMMAND (CoV 12/64.A); CARTHAGE (CoV 14/A); CASTLE MASTER (CoV 13/64.A); CENTURION (CoV 16/A); CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11/64); CHUCK YEADER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7/64); CLUE MASTER DETECTIVE (CoV 19/64); CONQUEST OF CAMELOT (CoV 18/A); COPS'N ROBBERS (CoV 11/4); CIRCUS ATTRACTIONS (CoV 18/64); CURSE OF RA (CoV 13/64); CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8/64); [CoV 20-21/64]; DALLAS QUEST (CoV 13/A); DANGER FREAK (CoV 8/64); DARK SIDE (CoV 4/64); DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20-21/64, +4); DEJA VU (CoV 9/64.A); DEJA VU II. (CoV 20-21/A); DEMO DEMON (CoV 19/64); DEMONS DOM (CoV 19/4); THE DETECTIVE GAME (CoV 17/64); DÉMONOK BIRODALMA (CoV 12/4); DIR MASTER (CoV 19/64); DISKOLVAJ (CoV 18/64); DIZZY (CoV 6/64); DIZZY II. (CoV 8/64); [CoV 9/A]; DIZZY III. (CoV 8/64); DIZZY IV. (CoV 14/64); DOOMDARK'S REVENGE (CoV 20-21/64); DRILLER (CoV 7/64, +4); DRAGON'S LAIR (CoV 3/A); DRAGONWARS (CoV 10/64); DUCK TALES (CoV 10/64); DUNDEON MASTER (CoV 6/A); ELITE sorozat (CoV 1-8/64, +4.A); ELITE (CoV 14/A); ELYARAZSOLT KASTÉLY (CoV 17/4); EMLYN HUGHES SOCCER (CoV 19/64); ENIGMA (CoV 17/4); ERIK THE VIKING (CoV 19/4); EXTERMINATOR (CoV 14/64.A); EYE OF BEHOLDER (CoV 19/A); [CoV 20-21/A]; F-1 MANAGER (CoV 14/64); F-14 TOMCAT (CoV 5/64); F-15 STRIKE EAGLE (CoV 20-21/A); F-16 COMBAT PILOT (CoV 15/64.A); FALCON (CoV 5/A); [CoV 8/A]; FIGHTER BOMBER (CoV 14/64); FINDERS KEEPERS (CoV 13/4); FIRE KING (CoV 13/64); [CoV 14/64]; FIRMBASE (CoV 20-21/4); FISH (CoV 14/64); [CoV 15/64]; FLASH OORDON (CoV 19/4); FOOTBALL CHAMPION (CoV 18/64); FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7/4); [CoV 17/4]; FRANKIE (CoV 8/64); FUTURE WARS (CoV 8/A); GAMES CREATOR (CoV 6-7/4); GARFIELD - WINTER'S TAIL (CoV 4/A); GATEWAY TO APESHAI (CoV 20-21/64); GENDSZTER (CoV 18/4); GEYSHA (CoV 14/A); THE OONIES (CoV 17/64, +4); OREMLINS (CoV 15/4); GUADALCANAL (CoV 14/64); DUNSHIP (CoV 5/64.A); HARD DRVIN' (CoV 6/64); HEATSEEKER (CoV 16/64); HEROES OF THE LANCE (CoV 13/64); HERO QUEST (CoV 20-21/64.A); HEXENKUCHE (CoV 18/4); HOBBIT (CoV 13/4); HOLLYWOOD POKER (CoV 14/4); HOSTAGES (CoV 4/64); HOS LOVAO (CoV 13/4); HYPA BALL (CoV 19/64); IDOLABIRINTUS (CoV 14/4); IDOUTAZO (CoV 17/4); INDIANA JONES III. (CoV 5/A); INKAK KINCSE (CoV 19/4); INTO THE EADLE'S NEST (CoV 10/64); INVINCIBLE (CoV 17/4); J.A.'S RALLY SPEEDWAY (CoV 18/64); THE JET SIMULATOR (CoV 17/4); JETSONS (CoV 20-21/A); THE JOHNNY REB II. (CoV 20-21/64); JOURNEY (CoV 3/A); KAZIK & THE DHOSTS (CoV 4/4); KAZMER A MACSKA (CoV 17/4); KENNY DALOLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3/64); KINDOMS OF ENDLAND (CoV 10/A); KINGS OF THE BEACH (CoV 11/64); KIND'S BOUNTY (CoV 11/64); [CoV 14/64]; [CoV 20-21/64]; KING'S QUEST IV. (CoV 7/A); [CoV 9/A]; KISÉRTET KASTÉLY (CoV 17/4); KNIGHTS OF LEOEND (CoV 17/64); KRISTAL (CoV 3/A); LAUREL & HARDY (CoV 8/64); LARRY II. (CoV 10/A); LARRY III. (CoV 10/A); [CoV 11/A]; LASER SQUAD II. (CoV 12/64); THE LAST NINJA III. (CoV 17/64.A); LONE SURVIVOR (CoV 16/4); LEGEND OF FAERGHAIL (CoV 16/A); LOOM (CoV 13/A); LORD OF THE HELL (CoV 17/64); LORDS OF MIDNIGHT (CoV 19/64); LORDS OF THE RISING SUN (CoV 6/A); [CoV 7/A]; MAGICIAN'S CURSE 5. (CoV 20-21/4); MERMAID MADNESS (CoV 8/64); MICROPROSE SOCCER (CoV 14/64); MIKROBI (CoV 20-21/4); MILLENNIUM 2.2 (CoV 11/A); MISSION (CoV 18/4); MOONWALKER (CoV 8/64); MYTH (CoV 7/64); NAUTILUS (CoV 12/4); NEUROMANCER (CoV 5/64); [CoV 7/64]; [CoV 9/64]; [CoV 12/64.A]; [CoV 20-21/64.A]; NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11/64); NORTH & SOUTH (CoV 4/A); [CoV 13/64]; OCEAN RANGER (CoV 8/64); PACKEREK (CoV 11/4); PIEDONE ADVENTURE (CoV 19/4); PIRACY (CoV 19/64); PIRATE (CoV 20-21/4); PIRATES (CoV 9/64.A); [CoV 10/64.A]; [CoV 18/64.A]; [CoV 20-21/64]; PLATINA (CoV 14/4); [CoV 15/4]; POLICE QUEST 2. (CoV 14/A); [CoV 16/A]; POOL OF RADIANCE (CoV 12/64); [CoV 12/64]; [CoV 20-21/64]; POPULOUS (CoV 4/A); POWER AT SEA (CoV 12/64); POWERMONOER (CoV 13/A); POWER STRUGGLE (CoV 17/64); PRIME COMPOSER V1.0 (CoV 20-21/64); PROJECT FIRESTART (CoV 10/64); QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8/A); QUESTOMANIA (CoV 3/A); RAILROAD TYCOON (CoV 17/A); REVS (CoV 9/4); RICK DANGEROUS (CoV 5/64); ROBIN OF SHERWOOD (CoV 17/4); [CoV 19/64, +4]; ROCKET RANGER (CoV 3/64); [CoV 8/64]; RÓZSASZÍN PÁRDUC (CoV 12/4); RUOBY MANAGER (CoV 19/64); SECOND WORLD (CoV 20-21/64); SECRET OF MONKEY ISLAND (CoV 15/A); SECRET OF SILVER BLADES (CoV 16/64); SHADOW OF THE BEAST (CoV 5/A); SHINOBI (CoV 6/64); SHOOON (CoV 6/A); SILKWORM (CoV 8/A); SIM CITY (CoV 6/A); [CoV 8/A]; [CoV 19/64]; SKATE ROCK (CoV 19/64); SNOWSTRIKE (CoV 8/64); SOUNDTRACKER V2.3 (CoV 1-3/A); SPACE ACE (CoV 7/A); SPACE QUEST 2. (CoV 4/A); SPEEDBALL 2. (CoV 18/64.A); SPIKY HAROLO 2. (CoV 14/4); SPY VS SPY (CoV 18/64, +4); SPY VS SPY 3. (CoV 13/4); [CoV 17/4]; STARLITE 1. (CoV 17/4); STARSHIP ANDROMEDA (CoV 18/64); STEEL THUNDER (CoV 5/64); [CoV 7/64]; STRIDER (CoV 5/64); STARGLIDER (CoV 10/64); STORM ACROSS EUROPE (CoV 18/64); SUNNY SHINE (CoV 10/64.A); [CoV 12/64.A]; [CoV 20-21/64]; SUPERCARS (CoV 20-21/64); SUPREMACY (CoV 14/A); SUSU A SARKANY (CoV 10/64); SWISS FAMILY ROBINSON (CoV 19/64); SWORD OF ARAGON (CoV 13/A); SZOKÁS A VÁRBOL (CoV 16/4); TASS TIMES IN TONETOWN (CoV 12/64, +4); T.B.O. RISK (CoV 11/64); TERRAMEX (CoV 3/64); THE TEST OF HERO (CoV 18/4); TEXT'N'PICTURE EDITOR (CoV 20-21/4); THUNDERBIRDS (CoV 19/64); TIMES OF LORE (CoV 16/64.A); TITKOS UDYNÖK (CoV 18/4); TOM & JERRY (CoV 9/64); TOTAL ECLIPSE (CoV 14/64); TREASURE ISLAND (CoV 14/4); TUBE RUNNER (CoV 16/4); TURBO OUTRUN (CoV 6/64); TUSKER (CoV 8/64); TWIN KINGDOM VALLEY (CoV 20-21/64); UJ VADNYUGAT I. (CoV 10/64, +4); UJ VADNYUGAT 2. (CoV 11/64, +4); UNINVITED (CoV 12/64.A); [CoV 13/64.A]; UNTOUCHABLES (CoV 7/64); USAGI YOHIMBO (CoV 19/64); USS JOHN YOUNG (CoV 12/A); ÜNDÜRÜXÜ A KIRALY (CoV 16/64); VOYAGER (CoV 4/A); WARGAME CONSTRUCTION KIT (CoV 16/64); WAR IN MIDDLE EARTH (CoV 3/64); [CoV 12/A]; WASTELAND (CoV 13/64); WATERLOO (CoV 3/A); WILLOW PATTERN (CoV 8/64); WINDWALKER (CoV 15/64.A); WORLD SOCCER (CoV 18/64); X-COPY (CoV 3/A); X-THE ADVENTURE (CoV 5/64); XENOMORPH (CoV 17/64.A); ZAK McCRACKEN (CoV 19/64.A)

Public Domain (nem copyrightos) Amiga software-ek, úgymint:

- demók
- slideshowk
- music diskék
- lemezes újságok

a legnagyobb választékból megrendelhetők. Válasszboríték és bélyeg ellenében természetesen listát küldünk.

TRISTAR & RED SECTOR

Letét 103.
Pf. 701
1399
Budapest

GameShift

Irártunk volna valahoz fröppánst írdetéseket, de úgy gondoltuk többet mond ha ráírjuk, hogy lemezőjainknak 550-600 Kb-ny információ (kb. kétszerese egy papírlápnak); közzük C64-es olvasóknak, amit számos képpel és zönnel tessük szinesebb. Leírjuk minden kldöt anyagot, lehet az kép, zene, leírás, ismertető, demo, novella, egy szóval bármi, ami közérdeklőre tarthat. Újságunkban sok minden található, többek között az alábbiak.

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| - játékleírás/ismerető | - hirdetés |
| - felhasznált prg. leírás/ismerető | - programozástechnika (assembly) |
| - humor | - demo (ismertető és más) olvasó |
| - rock-rum | - basic segítség |
| - Amiga és PC ismerető | - óráklet-pók-ok |
| - új programok bemutatása | - katalógus az eddig megjelent |
| - régi programok leírása | - programleírásokról |
| - hardver | - CDK ismerető |
| - fantáziás novella | - és még sok egyéb érdekesség |

Ist az információshalmazt egyetlen havonta megjelenő lemezőjéig, a GAMESHIFT-hozzozza, melynek ára lemezzel együtt 70 Ft. Ennyért - ha leszámoled a lemez árát - nem sok ópágot kaphatsz...

Egy jó hír a magánokunk: A GS harmadik, vagy negyedik száma már kzetth és kplátó lesz!

Ha érdekel, írja a Csemmedre Tulajdonosok Barát Köré címére, a Bp.1046.Újtelep u.20.út, vagy a

Bp.1046.1.fajó u.2-8.Államok Művelődési Központba.

Várjuk leveleiteket!